This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Acerca de este libro

Esta es una copia digital de un libro que, durante generaciones, se ha conservado en las estanterías de una biblioteca, hasta que Google ha decidido escanearlo como parte de un proyecto que pretende que sea posible descubrir en línea libros de todo el mundo.

Ha sobrevivido tantos años como para que los derechos de autor hayan expirado y el libro pase a ser de dominio público. El que un libro sea de dominio público significa que nunca ha estado protegido por derechos de autor, o bien que el período legal de estos derechos ya ha expirado. Es posible que una misma obra sea de dominio público en unos países y, sin embargo, no lo sea en otros. Los libros de dominio público son nuestras puertas hacia el pasado, suponen un patrimonio histórico, cultural y de conocimientos que, a menudo, resulta difícil de descubrir.

Todas las anotaciones, marcas y otras señales en los márgenes que estén presentes en el volumen original aparecerán también en este archivo como testimonio del largo viaje que el libro ha recorrido desde el editor hasta la biblioteca y, finalmente, hasta usted.

Normas de uso

Google se enorgullece de poder colaborar con distintas bibliotecas para digitalizar los materiales de dominio público a fin de hacerlos accesibles a todo el mundo. Los libros de dominio público son patrimonio de todos, nosotros somos sus humildes guardianes. No obstante, se trata de un trabajo caro. Por este motivo, y para poder ofrecer este recurso, hemos tomado medidas para evitar que se produzca un abuso por parte de terceros con fines comerciales, y hemos incluido restricciones técnicas sobre las solicitudes automatizadas.

Asimismo, le pedimos que:

+ *Haga un uso exclusivamente no comercial de estos archivos* Hemos diseñado la Búsqueda de libros de Google para el uso de particulares; como tal, le pedimos que utilice estos archivos con fines personales, y no comerciales.

+ *No envíe solicitudes automatizadas* Por favor, no envíe solicitudes automatizadas de ningún tipo al sistema de Google. Si está llevando a cabo una investigación sobre traducción automática, reconocimiento óptico de caracteres u otros campos para los que resulte útil disfrutar de acceso a una gran cantidad de texto, por favor, envíenos un mensaje. Fomentamos el uso de materiales de dominio público con estos propósitos y seguro que podremos ayudarle.

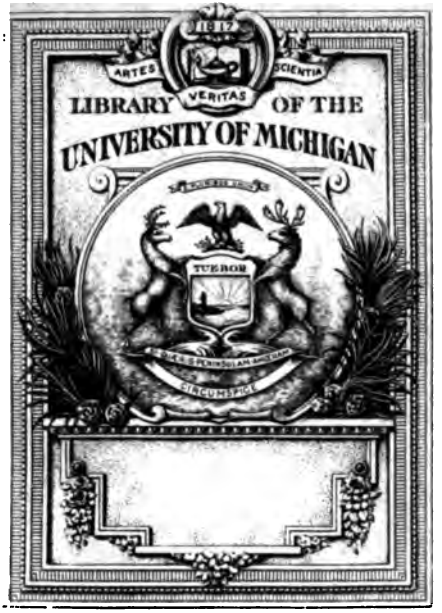
+ *Conserve la atribución* La filigrana de Google que verá en todos los archivos es fundamental para informar a los usuarios sobre este proyecto y ayudarles a encontrar materiales adicionales en la Búsqueda de libros de Google. Por favor, no la elimine.

+ *Manténgase siempre dentro de la legalidad* Sea cual sea el uso que haga de estos materiales, recuerde que es responsable de asegurarse de que todo lo que hace es legal. No dé por sentado que, por el hecho de que una obra se considere de dominio público para los usuarios de los Estados Unidos, lo será también para los usuarios de otros países. La legislación sobre derechos de autor varía de un país a otro, y no podemos facilitar información sobre si está permitido un uso específico de algún libro. Por favor, no suponga que la aparición de un libro en nuestro programa significa que se puede utilizar de igual manera en todo el mundo. La responsabilidad ante la infracción de los derechos de autor puede ser muy grave.

Acerca de la Búsqueda de libros de Google

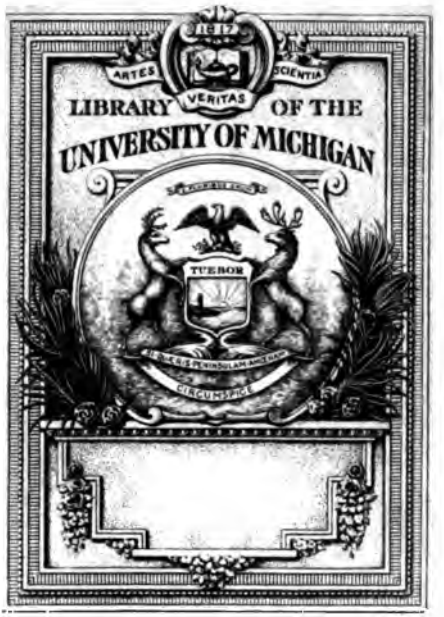
El objetivo de Google consiste en organizar información procedente de todo el mundo y hacerla accesible y útil de forma universal. El programa de Búsqueda de libros de Google ayuda a los lectores a descubrir los libros de todo el mundo a la vez que ayuda a autores y editores a llegar a nuevas audiencias. Podrá realizar búsquedas en el texto completo de este libro en la web, en la página `http://books.google.com`

A 765,843



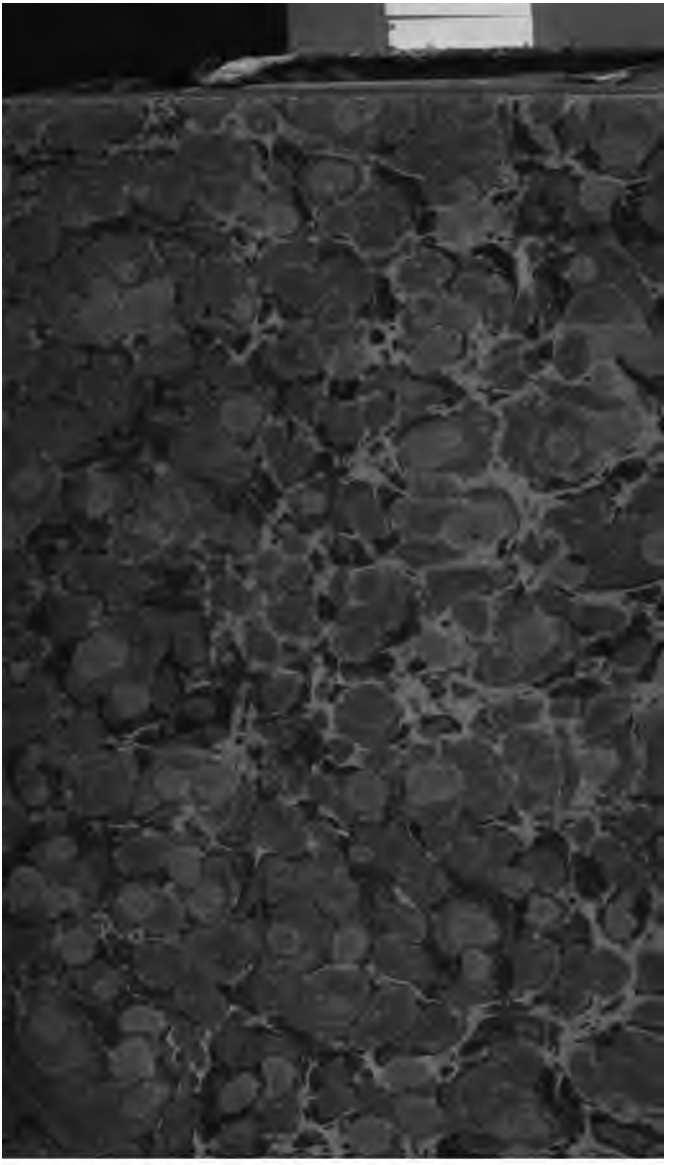
THE GIFT OF

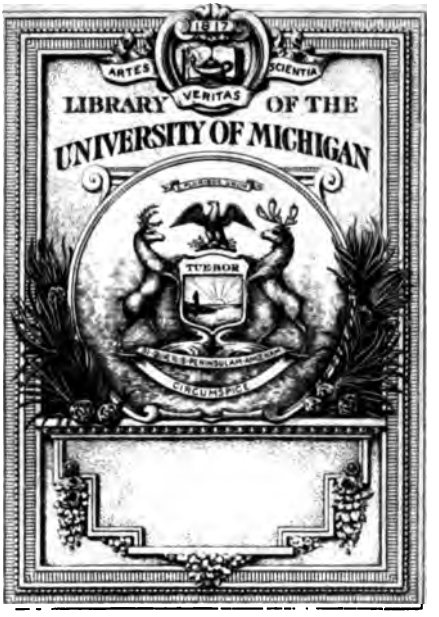
Professor C. P. Wa



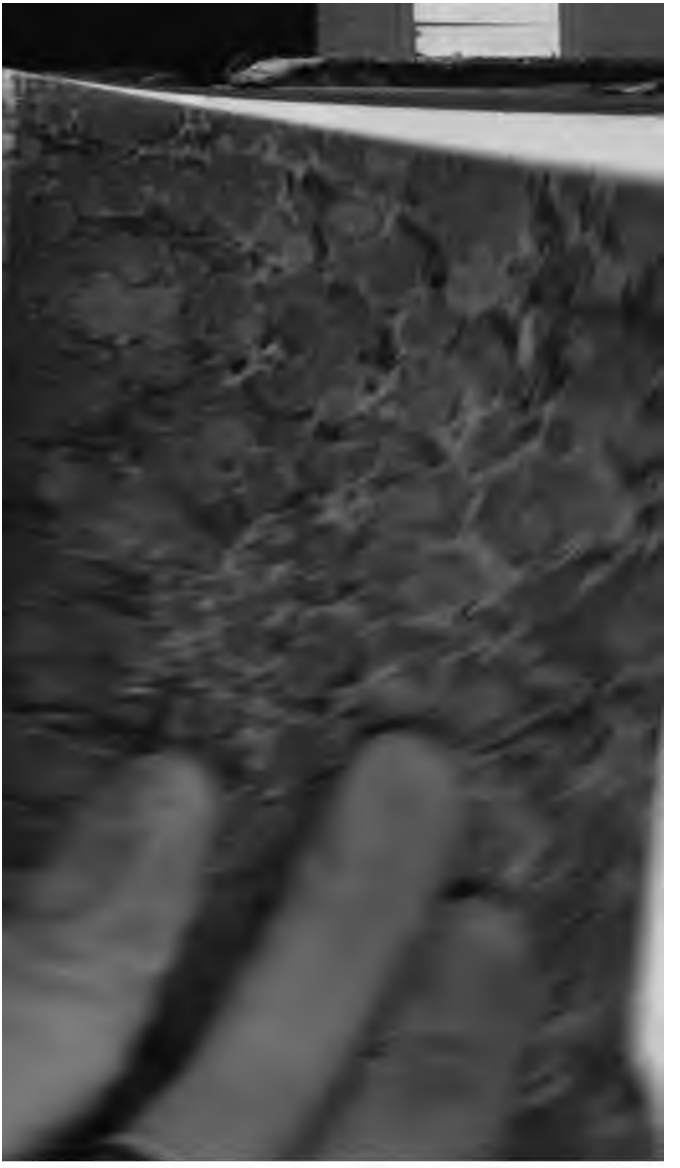
THE GIFT OF

Professor C. P. Wagner





THE GIFT OF
Professor C. P [redacted]er



U
860
.L167

Supplements

3 Biography

4 Dictionaries

5 Gazetteers

6 Encyclopedias

TRATADO COMPLETO

DE

ESGRIMA.

U
860
.L167

Biographies
Dictionaries
Serials
Encyclopedias

TRATADO COMPLETO

DE

ESGRIMA.

67

[illegible]

3 Biographies
4 Dictionaries
5 Satire
6 Encyclopedia

ETO

TADO COMPLETO

DE

ESGRIMA.

IN.

TRATADO COMPLETO

DE

ESGRIMA,

COMPUESTO

POR EL CÉLEBRE PROFESOR Y MAESTRO

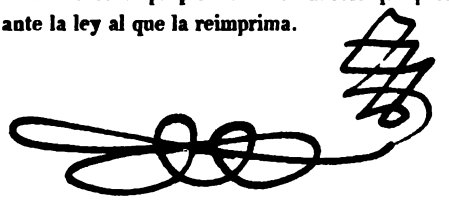
M. A. Cafangère,

adoptado últimamente en Francia, y traducido al español por el profesor

D. Antonio Marin.

MADRID:
IMPRENTA DE ALEGRIA Y CHARLAIN.
Cuesta de Santo Domingo, núm. 8.
1841.

Esta obra es propiedad del traductor que perseguirá ante la ley al que la reimprima.



[redacted]

gift
Prof. C. P. Wagner
9-13-48

Excmo. Sr. D. Valentin Ferraz y Barran,

Teniente General de los Ejércitos Nacionales, é Inspector General de Caballeria y de la Milicia Nacional del Reino

Las relevantes prendas que adornan à V. E., su acendrado amor à la patria, su vivo interes por las glorias nacionales, su valor y pericia militar, su genio emprendedor, el distinguido aprecio que dispensa à las ciencias y à las artes, y su infatigable celo por los progresos, lustre y esplendor del vasto y com-

plicado ramo del arma, que dirije, me convencen de que à nadie mejor que à V. E. puedo ofrecer el homenaje de este tratado, en que se halla demostrado con sencillez y claridad el arte de La Esgrima, tan necesario para los militares, y tan ùtil para todos.

Dìgnese pues V. E. acojerle favorablemente bajo sus auspicios, para que, sellado con su ilustre nombre, pueda ver la luz pùblica y merecer la aceptacion jeneral.

Antonio Marin.

PROLOGO DEL TRADUCTOR.

Celosos de las glorias de nuestra patria, y deseosos sobremanera de verla elevada á aquel grado de esplendor que la hizo en otros tiempos objeto de la envidia de las naciones estranjeras, y con especialidad de la ambiciosa conquistadora del mundo, la orgullosa é implacable émula de la memorable Cartago, jamas perderemos ninguna ocasion que nos proporcione emplear nuestros servicios en beneficio del suelo que nos vió *nacer*.

Animados de estos sentimientos, tenemos el honor de ofrecer á nuestros compatricios la traduccion de una obra publicada este mismo año en Paris con el título *Tratado de armas*, recibida con mil aplausos de todos los tiradores de Francia, y fruto de las tareas del que puede citarse como rejenerador de la Esgrima, el célebre M. J. Lafaugère, que desde su niñez está practicando este arte, y goza de la mayor reputacion.

Las observaciones hechas en el largo período de treinta años de enseñanza de Esgrima, nos habian puesto en el caso de echar de menos una obra cuyos principios jenerales y reglas invariables estableciesen una uniformidad constante por parte de los maestros y por la de los discípulos. Viéndonos en la imposibilidad de conciliar los mé-

todos variables y las doctrinas opuestas y aun contradictorias de los maestros antiguos, nos disponíamos á publicar un tratado cimentado en los progresos del dia, y fundado en la práctica inconcusa de las nuevas instrucciones que habíamos adquirido en los paises estranjeros, cuando afortunadamente apareció la obra que traducimos.

Analizada en todas sus partes, se verá que se halla al alcance de toda clase de personas; que su doctrina es sencilla é intelijible, y sus combinaciones no vistas hasta hoy: cualidades que la hacen sumamente recomendable para estimular la aficion de los que quieran dedicarse al ejercicio de las armas, ya por recreo, ya por profesion, y muy digna de la proteccion del gobierno, de quien esperamos la mande adoptar en *todos los* colejios.

Si nuestro trabajo merece, como lo creemos, la pública aceptacion, quedarán plenamente satisfechos los deseos que nos animan.

PLAN DE LA OBRA.

Hemos leido con la mas escrupulosa atencion, los diversos tratados que han publicado los mejores autores sobre el arte de las armas; y á pesar de la variedad de sus principios, todos se hallan acordes en un punto fundamental, cual es la necesidad de las reglas, que son las únicas que pueden ofrecer en este arte, como en los demas, resultados favorables.

En el presente tratado damos principio por una nomenclatura de los términos mas usuales en el ejercicio de las armas, distinguiendo solamente dos líneas, y por consiguiente dos ataques y dos paradas principales: de sus combinaciones resulta una multitud de golpes y de finjimientos, cuya perfecta ejecucion exije la rigorosa observancia de principios bien sentados: estos proporcionarán á los discípulos exactitud y facilidad, precaviéndolos al mismo tiempo de los peligros que pueden resultar de la falta de prevision; y fijando su juicio, los pondrá en estado de conocer y de distinguir lo verdadero de lo falso.

VI

Pasaremos en seguida á los principios jenerales sobre la guardia, el desplegue, los finjimientos, las paradas, las respuestas, las continuaciones y reposiciones de mano, y sobre las oposiciones y elevaciones.

Hablando de las paradas, insistimos en lo simple para la defensiva, cuyo juego es el menos cansado de todos, desviándonos en esta parte de la opinion de muchos autores, que obligan á seguir á sus discípulos todos los finjimientos del adversario, prefiriendo este juego embrollado al mas hermoso, sencillo y brillante, que consiste en esperar á sangre fria un verdadero ataque antes que hacer ningun movimiento para parar amenazas que, solo siendo finjidas, no presentan por consiguiente el mas leve peligro.

Damos el nombre de *estocada* al golpe derecho, al librar, al cupé, á la segunda, á una vuelta de espada, y al ligar, porque cada uno de estos golpes solo cuenta un movimiento, siendo asi que los que jeneralmente se llaman uno-dos, uno-dos-tres, cupé-librar, finjir la segunda y uno-dos, engañar el contra, etc., formándose de muchos movimientos, no deben llamarse *estocadas*, sino golpes de varios finjimientos y una estocada; reservando este nombre para los golpes de un solo movimiento. En rigor solo existen dos, el golpe derecho, y el librar, de los cuales se derivan todos los demas; pero, para no confundir todos los finales

con estos dos nombres jenerales, y para distinguir los diferentes modos de su ejecucion, hemos establecido los seis ya citados, los que hacen el arte de las armas mas claro y mas fijo.

Estos seis golpes forman la ofensiva, cada uno se llama *estocada*, y tiene su finjimiento del mismo nombre para emplearle voluntariamente antes de la estocada, y obligar al adversario á la parada; este solo puede oponerse, el simple ó el contra; luego se tira la estocada en uno ú otro lado, segun la parada que haya tomado.

Pasamos en seguida á las observaciones relativas al modo de engañar este arte, y las diferencias que un maestro debe tener presentes en sus lecciones respecto al natural, á la talla, y á las facultades físicas de sus discípulos, insistiendo fuertemente sobre el abuso introducido de dejar tirar á los discípulos antes de tiempo. De esto seguimos á los golpes por golpes, á las denominaciones viciosas é inútiles, á los falsos sistemas sobre la fuerza del puño, á los zurdos, á la esplicacion detallada de las estocadas, de los finjimientos y de las paradas, y se concluye con una lista completa de todos los golpes hechos por uno, dos, tres, cuatro y cinco movimientos, con las paradas engañadas por cada uno de ellos.

Estamos firmemente persuadidos de que no existe ninguna lista semejante en cuanto se ha escrito sobre la *Esgrima;* y creemos no haber

omitido nada esencial, ni que pueda ser de alguna utilidad á los que se atengan á estas reglas.

Comenzamos pues por la esplicacion de los diferentes términos que se emplearán en el curso de la obra.

TRATADO COMPLETO

DE

ESGRIMA.

ESPLICACION DE LOS TÉRMINOS.

1. La línea de dentro, ó la línea de cuarta, ocupa toda la parte izquierda; quiere decir, que se halla uno en cuarta cuando el hierro del contrario está á la izquierda del de uno, sea tanto encima como debajo, y la mano vuelta de cualquier modo. (*Véase la* 1.ª *posicion*).

2. La línea de fuera, ó línea de tercera, ocupa toda la partida derecha, sea en lo alto sea en lo bajo; quiere decir, que se halla uno en tercera cuando el hierro del adversario se halla á la derecha del de uno, de cualquiera manera que la mano se halle vuelta. (*Véase la* 2.ª *posicion*).

3. La línea donde se ataca ó se para, es la que trasmite el nombre al ataque, ó á la pa-

rada; por tanto se ataca ó se para tercera ó cuarta, segun se halla la espada del adversario, sea á derecha ó á izquierda.

4. La mano puede volverse de tres maneras: cuando se halla vuelta de suerte que las uñas estén al aire, ó acia arriba, se dice que está vuelta de cuarta; cuando al contrario se halla vuelta las uñas acia abajo, se dice que está vuelta de tercera; cuando del todo se halla vertida de tercera, entónces se halla vuelta de primera. (*Véanse las* 1.ª 2.ª y 3.ª *posiciones*).

Estas dos denominaciones de tercera y cuarta son independientes de las denominaciones, de línea de tercera, ó línea de cuarta, de que ya hemos hablado; se puede tirar ó parar en la línea de cuarta, tanto la mano vuelta de tercera como de cuarta; quiere decir, tanto las uñas vueltas acia abajo, como al aire: lo mismo sucede en la línea de tercera. Estas tres posiciones de la mano son separadas por varios matices insensibles; la mano á menudo puede, mas ó menos, hallarse vuelta de cuarta ó tercera.

5. Cuando la punta llega al cuerpo del adversario, la hoja debe hallarse vuelta de diferentes maneras y doblada de diferentes lados, segun la mano se halle vuelta.

6. Cuando la mano se halla vuelta de cuarta, el lomo de la hoja debe hallarse á la derecha, y debe hallarse su curvo de suerte que la parte convexa se halla igualmente á la derecha: cuando la mano se halle vuelta de

tercera, el lomo de la hoja, tanto como la parte convexa, deben hallarse á la izquierda; en fin, cuando la mano se halle vuelta de primera, el lomo de la hoja debe estar acia abajo, y el lado convexo de la corvadura para arriba. (*Véanse las* 11, 12, 13 *y* 14 *posiciones*).

7. Todos los movimientos que se hagan en una de las dos líneas con designio que acuda el adversario á la parada, se llaman *golpes finjidos*.

8. Daremos el nombre de *preparacion* á todos los movimientos y acciones que, sin amenazar al adversario, le soliciten á cualquier movimiento que facilite la estocada que uno tiene intencion de tirar: por ejemplo, cuando se oprime la espada del contrario antes de librar, con la intencion de que resista y que se aparte de la línea donde se le quiere tocar, para en acabando de oprimir su espada, librar. Todos los golpes finjidos, propiamente dichos, son efectivamente preparaciones, pues ellas solo se hacen con el objeto de apartar el hierro del adversario fuera del sitio donde se le quiere atacar; pero solo daremos especialmente el nombre de *preparacion* á los movimientos que no amenacen, tal como la opresion, abatir el hierro, el frote, el empeño, y el cambio, que estos se hacen sin la estension del brazo.

9. El *florete* es una arma lijera que descubre dos líneas, *del cual* se sirve uno para

la ofensiva y para la defensiva, y se califica habitualmente con el nombre de *espada* en la demostracion. Se distinguen en el florete dos partes, *lo fuerte*, que ocupa la mitad de la hoja al lado de la concha, y *lo débil*, que ocupa la otra mitad del lado del boton ó punta; tambien tiene cuatro ángulos, entre los cuales el izquierdo de abajo sirve para parar cuarta y tercera.

10. Las *líneas* son para distinguir la parte de dentro y la de fuera, lo de alto y lo de debajo, y calificar la estocada y la parada de cuarta ó tercera, sea en el empeño, ó sea al final del golpe tirado.

11. Lo *alto*. Se está en lo alto ó encima, cuando la mano y la espada dominan las del adversario.

12. Lo de *debajo*. Se está debajo, cuando la mano y la espada se hallan dominadas por las del contrario.

13. La *guardia*. Es hallarse en frente de su adversario, dispuesto tanto á la ofensiva como á la defensiva, en cualquiera posicion que sea.

14. La *posicion de la guardia*. Es llevar el pie derecho acia adelante, á una cierta distancia del izquierdo; el brazo izquierdo levantado acia atras, formando un medio círculo desde la mano al hombro: la mano derecha vuelta de cuarta ó tercera.

15. *Juntar la espada*. Es sentir el hierro del adversario contra el de uno, sin cambiar de línea.

16. *Empeñar la espada.* Es pasar la espada de una línea á otra, juntándola á la del adversario, sea tanto á pié firme como marchando.

17. *Marchar.* Es adelantar el pié derecho, y hacerle reemplazar por el izquierdo.

18. *Romper ó recular.* Es mover el pié izquierdo acia atras, y reemplazarle con el derecho.

19. *La medida.* Es tomar la distancia conveniente para alcanzar al contrario.

20. *El kito ó blanco.* Es el punto donde descansa la punta de la espada en el final del golpe tirado sobre el adversario.

21. *Tenderse ó desplegar.* Es adelantar el pie derecho á una distancia del izquierdo doble de la que se tenia en la posicion de la guardia, sin mover el pié izquierdo.

22. *Levantarse.* Es volver á tomar la posicion que se tenia antes de desplegarse.

23. *La llamada.* Es golpear en el suelo con el pié derecho en el mismo sitio.

24. *La estocada.* Es el golpe tirado; solo contiene un movimiento.

25. *El golpe.* Se llama *golpe* el conjunto de los movimientos que se hacen con el fin de llegar al cuerpo del adversario.

El golpe puede ser *simple ó compuesto*: es simple cuando se hace de un solo movimiento, que es como una estocada; es compuesto con el conjunto de finjimientos y la estocada.

26. *El acierto.* Es el final del golpe tirado y que llegue al cuerpo del adversario.

27. *El ataque ó la defensa.* Es partir sobre su enemigo con el fin de con uno ó varios movimientos, tocarle, sea á pié firme, sea despues de la parada ó estando desplegado.

28. *La parada ó la defensa.* Es impedir por el frote, abatiendo ú oprimiendo, que la espada del adversario llegue al cuerpo.

29. *La respuesta.* Es volver un ataque despues de la parada.

30. *Escurrirse.* Es hacer seguir la espada todo lo largo de la del contrario, sin abatirla ni frotarla.

31. *La ligadura.* Es hacer recorrer derecha ó cambiando de línea, la espada de cuarta á tercera, ó de tercera á cuarta, adelantando el antebrazo en el desplegue, ó retirándole en la parada.

32. *Guardia tendida.* Es tener el brazo tieso sin movimiento ni accion.

33. *Tirar en el hierro.* Es llevar una estocada en el lado donde el adversario está cubierto.

34. *Tirar de vacío ó en hueco.* Es tirar la estocada cuando se está fuera de alcance.

35. *Golpe pasado.* Es dirijir mal la estocada tirando al cuerpo.

36. *Aposentarse.* Es ganar la medida con finura; quiere decir, aproximarse al contrario sin que lo aperciba.

37. *Atacar á pié firme ó de alcance.* Es tirar una estocada en el mismo sitio de la posicion de la guardia al desplegarse.

38. *El golpe derecho.* Es hacer recorrer la línea ocupada de alto á bajo con la rapidez de un rayo, sea á pié firme, sea despues de la parada, ó estando desplegado tirando al cuerpo.

39. *Librar la espada.* Es cambiar de línea pasando la espada por encima ó por debajo del puño del contrario, tirando al cuerpo.

40. *El cupé.* Es cambiar de línea pasando la espada por encima de la punta de la del adversario, tirando al cuerpo.

41. *La segunda.* Es marcar una estocada por debajo del brazo del adversario, la mano vuelta en primera, tirando al cuerpo.

42. *Una vuelta de espada.* Es pasar la espada por encima de la punta de la del adversario, luego volver á la línea del empeño, tirando al cuerpo.

43. *El ligamento.* Es volver la espada al rededor de la del adversario por una opresion contínua, para recobrar la línea del empeño en lo alto ó en lo bajo de la línea, tirando al cuerpo sin abandonar la espada.

44. *Golpe de parada ó arrestar.* Es impedir que el golpe tirado por el adversario llegue al cuerpo, ó impedir que marche sobre uno, sea por uno ó varios movimientos.

45. *El golpe de tiempo.* Es herir al enemigo de una estocada en el instante que se ocupa

en preparar su ataque, sea por uno ó por varios movimientos.

46. *La tercera por debajo.* Es un libramiento que se hace por debajo del brazo del adversario, la mano vuelta de tercera, tirando al cuerpo.

47. *La coronacion.* Es un cupé que pasa por encima de la cabeza, y viene á fijarse en lo alto ó bajo de la línea por el golpe de segunda.

48. *Dos vueltas de espada.* Es pasar dos veces por encima de la punta de la espada del adversario tirando al cuerpo.

49 *Finjir el golpe derecho.* Es finjir tirar la estocada derecha por una estension del brazo.

50. *Finjir librar la espada.* Es finjir tirar la estocada por un libramiento, por la estension del brazo.

51. *Finjir el cupé.* Es finjir tirar la estocada por el cupé, por una estension del brazo.

52. *Finjir la segunda.* Es finjir tirar la estocada de segunda, por una estension del brazo.

53. *Finjir una vuelta de espada.* Es finjir tirar la estocada por una vuelta de espada, con estension del brazo.

54. *Finjir un ligamento.* Es finjir tirar la estocada por un ligamento, por la estension del brazo, volviendo al momento á la primera posicion.

55. *El cambio.* Se llama *cambio* cuando se finje librar sin la estension del brazo, y

por consiguiente sin adelantar la punta de la espada.

56. *El uno-dos.* Es finjir librar y librar.

57. *El uno-dos-tres.* Es finjir dos veces librar y librar, ó bien dos cambios y librar.

58. *El frote.* Es parar golpeando el hierro del adversario, y escurriéndole de lo alto, y de lo débil á lo fuerte.

59. *El cruzado.* Es hacer cambiar de línea por el frote de la espada del adversario.

60. *El abatir.* Es dar de plano con lo fuerte ó lo débil de la hoja, un golpe mas ó menos fuerte sobre la del adversario.

61. *La opresion.* Es pesar con mas ó menos fuerza sobre la espada del adversario.

62. *El contra-librar.* Es un libramiento que se hace sobre el libramiento del adversário. (*Golpe de parada.*)

63. *Contra-pasar la espada.* Es hacer un libramiento sobre el cambio del adversario. (*Golpe de tiempo.*)

64. *El golpe por golpe.* Es herir al adversario al mismo tiempo que hiere á uno.

65. *El tacto de espada.* Es volver la respuesta con prontitud despues de la parada, en la misma línea, de un solo golpe, y sin cambiar de posicion.

66. *El tacto al tacto.* Es volver una respuesta despues de parada la respuesta del adversario, siempre en la misma línea, hallándose desplegado.

67. *Reposicion de mano.* Es volver al momento el golpe que se ha tirado, cuando este no ha tocado al cuerpo del adversario, sin cambiar de línea y sin levantarse.

68. *Continuacion de mano.* Es continuar el ataque estando desplegado, por uno ó varios movimientos, por el retardo de la respuesta del adversario.

69. *Sutilizar la parada.* Es un ataque que se hace sobre la parada del adversario, al momento que encuentra la espada de uno.

70. *La retirada del cuerpo.* Es finjir levantarse estando desplegado, echando lo alto del cuerpo acia atras, luego hacer un segundo ataque.

71. *La posicion y la parada de cuarta.* Es tener las uñas al aire, la punta de la espada frente y á la altura de la vista del adversario; luego unir las espadas por el frote, en la línea de dentro con el trinchante izquierdo de la espada de uno.

72. *La posicion y la parada de tercera.* Es tener las uñas para abajo, la punta de la espada frente y á la altura de los ojos del adversario; luego unir las espadas por el frote en la línea de fuera, con el trinchante izquierdo de la espada de uno (1).

(1) Estas posiciones de cuarta y tercera no están sujetas á ningun desarme, pues la punta de la espada se halla mas alta que el puño, y la mano vuelta de modo que puede sostener la parada mas fuerte.

73. *La posicion y la parada de primera.* Es llevar el puño sobre la frente, cerca del ojo izquierdo, la mano vertida de tercera; la punta de la espada baja y opuesta para dentro: esta parada se hace por oposicion.

74. *La posicion y la parada de quinta.* Es tener la punta baja y opuesta para fuera, la mano vuelta de tercera ó de cuarta: la parada se hace abatiendo ó por oposicion.

75. *La posicion y la parada de sesta.* Es tener la punta baja, opuesta para dentro, la mano vuelta de cuarta: esta parada se hace abatiendo ó por oposicion (1).

76. *El contra.* Es cambiar de linea al juntar la espada, tanto abatiendo, como por el frote, ó por la oposicion sobre el ataque del adversario, sea que pase su espada por debajo ó por encima de la de uno, avanzándola ó retirándola.

77. *El contra y el simple.* Es cambiar la espada tratando de encontrar la del adversario, luego volver á la parada simple por el frote, abatiendo, ó la oposicion.

78. *El doble-contra.* Es tomar dos veces la misma parada en la misma linea.

79. *Los dos contras en sentido inverso.* Es tomar el primero en un sentido, y el segundo en otro.

(1) Esta parada es conocida por *medio circulo*; pero siendo este nombre muy largo para la demostracion, se adopta el de sesta como mas propio del idioma.

80. *El muro ó la muralla.* Es un libramiento que se hace antes de hacer asalto, que encierra el saludo, la gracia y las reglas de los buenos principios.

81. *Tirar los contras.* Es un ejercicio que se hace recíprocamente con su adversario; es decir, cuando el uno ataca por un libramiento, el otro le para con el contra, y vice versa.

82. *La viveza.* Es unir lo físico á lo moral para no hacer sino un solo movimiento en el desplegue ó en la parada.

83. *La soltura.* Es la flexibilidad del cuerpo ó la del ánimo, y la sutileza.

84. *El á propósito.* Es embargar al adversario en el momento é instante que procede ó sigue su desplegue.

85. *La accion.* Es emplear todos los medios del cuerpo y del ánimo para que produzcan cualquier efecto.

86. *La firmeza.* Es seguir sus designios sin el menor temor.

87. *La confianza.* Es la seguridad, la firmeza, y el poco temor del peligro.

88. *La intencion.* Es un designio por el cual se dirije á algun fin.

89. *El juicio.* Es penetrar los designios del adversario, y sorprenderle en sus movimientos.

90. *La prontitud.* Es la celeridad, la viveza y la actividad.

91. *La serenidad de ánimo.* Es hacer so-

bre la marcha lo que conviene mejor, ó mas á propósito.

92. *La atencion.* Es la aplicacion del entendimiento á la cosa que se hace.

93. *La preparacion.* Es hacer ú obligar á hacer al adversario aquello que se juzgue mas conveniente.

94. *La incertidumbre.* Es no saber lo que puede suceder, ó lo que se debe hacer.

95. *La atraccion.* Es atraer ó empeñar á hacer cualquiera cosa, tanto en la ofensiva como en la defensiva.

96. *La estension.* Es la accion de estirar ó tender el brazo ó la pierna, á fin de que produzca la mayor viveza en el ataque.

97. *La flexibilidad.* Es hallarse libre en todos sus movimientos.

98. *La sensacion de espada.* Es una impresion que hace la espada de uno sobre la del adversario, vulgarmente se llama *sentimiento de espada.*

99. *La lijereza de la mano.* Es gobernar segun se quiera, y facilitar la mano en todos sus movimientos.

100. *La oposicion ó cubrirse.* Es llevar la mano acia la línea ocupada, sea sobre el ataque de uno, ó sea sobre el del adversario.

101. *Engañar la parada.* Es evitar, al atacar, la espada del adversario.

102. *Señorear la parada ó el hierro.* Es penetrar en los sitios mas cubiertos.

103. *La elevacion.* Es impedir que el golpe tirado en lo alto de una de las dos líneas llegue al cuerpo, y al mismo tiempo facilitar uno su ataque, y retener el cuerpo.

104. *El juego simple ofensivo.* Es atacar al adversario por una estocada.

105. *El juego complicado ofensivo.* Es atacar al adversario por varios golpes finjidos y la estocada.

106. *El juego simple defensivo.* Es evitar la espada por simples paradas.

107. *El juego complicado defensivo.* Consiste en tomar varias paradas de una vez, en cualquier sentido que sea.

108. *El juego lijero ofensivo.* Es engañar la espada con finura y lijereza, oponiendo con elevacion la mano en la línea del ataque.

109. *El juego lijero de la defensa.* Es evitar la espada por oposiciones.

110. *El juego duro ó de espadachines.* Es precipitar el hierro al atacar, atacar con el brazo encojido, correr sobre su adversario sirviéndose de la mano izquierda, embrollar, embrollándose uno mismo, tomar tambien á todo golpe tirado contras ó una infinidad de paradas sobre el ataque; por último gritar en todos sus movimientos, que regularmente es lo que produce el mayor escándalo en un asalto.

111. *El asalto.* Es tirar, partiendo de los principios que se han recibido, ejecutando, por la propia combinacion, el ataque y la parada.

Ahora que hemos esplicado los principales términos que se emplean en el Arte de las armas, vamos á tratar de los medios mas seguros para hacer progresos en esta profesion.

DE LA OFENSIVA Y DE LA DEFENSIVA.

En la armas se considera que en la ofensiva y defensiva se encierran todos los movimientos que se pueden hacer, regulares ó irregulares; pero, haciéndose estos últimos sin la observacion de ninguna regla ni principios, resultan de aquí, abusos que se hallan en un gran número de tiradores, siempre ocupados en tocar sin tener cuidado de cubrirse; de esto resulta el golpe por golpe: por eso estos tiradores nunca pueden llegar á una grande fuerza en las armas.

Por tanto importa penetrarse bien de que es indispensable poner su principal cuidado en la defensiva, sin por esto descuidar la ofensiva; se debe estar en defensa en el momento mismo de desplegarse, al llegar al cuerpo, levantando y oponiendo la mano en el lado del hierro del adversario, á fin de evitar el golpe por golpe; por este medio se podrá llegar á una fuerza superior.

SOBRE LA GUARDIA.

Varios autores, hablando de la guardia, la distinguen de diferentes especies: por ejemplo,

la *guardia de cuarta*, la de *tercera* y la *guardia mista ó media;* pero esta distincion me parece viciosa, porque se hallaria uno obligado á distinguir una infinidad de ellas, visto que se puede estar en guardia en una infinidad de posiciones diferentes; por esto mismo yo no distinguiré sino dos especies, y no serán ni la posicion del cuerpo ni la de la mano las que servirán para carecterizarlas.

Estas dos especies de guardia son: la *guardia ofensiva* y la *defensiva*. Se tiene la guardia defensiva todas las veces que, puesto en frente de su adversario, y en cualquiera posicion que se halle el brazo y el florete, estando atento á todos sus movimientos, se halle uno pronto á parar todos sus ataques. Se tiene al contrario la guardia ofensiva cuando se apodera uno de la espada del contrario, á fin de hacerle descubrir, y hallándose pronto á atacar, observando al mismo tiempo todos sus movimientos.

Dos tiradores de la misma talla deben, al ponerse en guardia, no juntar las espadas sino boton á boton; en seguida empeñarlas débil contra débil, de este punto se puede tocar el uno al otro sin ser sorprendido en la preparacion; pero si la talla es desproporcionada, el mas pequeño debe ponerse fuera de alcance, con el fin de obligar al otro á marchar para atacar; entónces es cuando el pequeño debe aprovecharse con cuidado del instante del des-

plegue de su adversario, y cerrar la distancia, tratar de tocar, atacándole.

DEL DESPLEGUE.

El desplegue es la primera accion que se hace en las armas. Cuando se ataca se deben tomar todas las precauciones necesarias para engañar al adversario, y desviar su espada y ataque del sitio en donde se le quiere tocar, con el fin de no hallar obstáculo alguno al llegar al cuerpo; se debe tambien tener sumo cuidado, para no ser parado, de elevar y oponer el puño del lado de la espada del adversario, para mejor garantía.

La elevacion de la mano es de la mayor utilidad, tanto para tomar el golpe de parada cuando uno es atacado, como para evitarle cuando se ataca; porque, desplegándose sin elevacion, se descubriria todo lo alto, y el hierro se dirijiría sobre la parte inferior del cuerpo del adversario: pues como al desplegarse se adelanta siempre mas lo alto que lo bajo del cuerpo, se hallaria uno tocado por el boton del adversario antes de haberle tocado. y no se le tocaria sino haciendo doblar su florete; de suerte que, si este fuese inflexible, no se le podria tocar, tanto mas, cuanto que él mismo al parar á uno, adelanta tambien lo alto del cuerpo: por lo tanto se debe, en el momento del desplegue, levantar el puño á una altura igual á

la distancia á la cual se lleva el cuerpo y el pié derecho acia adelante.

Para preparar el desplegue, se debe uno asegurar por cualquier movimiento de que el contrario no partirá al mismo tiempo: por esto, antes de partir, debe la espada de uno hacer un movimiento acia adelante ó retrógrado, cuando el golpe es tirado por una estocada, y lo mismo en la respuesta; este es el verdadero medio de conocer la intencion del adversario antes de partir. La estocada derecha en respuesta no está sujeta á ningun movimiento antes de su ejecucion.

Cuando el ataque es precedido de solo un finjimiento, este debe ser bien pronunciado, y hecho con una estension del brazo bien marcada para hacerla mas amenazante, y mejor obligar al adversario á la parada; pero cuando el ataque es precedido de varios finjimientos, el tirador, á fin de poner mas prontitud y lijereza en ellos, no debe pronunciar demasiado la estension del brazo, escepto para el finjimiento que precede á la estocada, la cual debe siempre pronunciarse bien.

Los diversos finjimientos que preceden á la estocada deben, por decirlo así, aproximarse al cuerpo por graduacion, con el fin de que el adversario se vea mas y mas obligado á la parada, y á descubrirse al final del golpe.

Cuando el ataque es precedido de algunas *preparaciones* ó finjimientos, debe uno estar

siempre sobre la defensiva, para conocer si el adversario opone su espada en parada, ó si parte sobre estas preparaciones, ó sobre los finjimientos, con el fin de hallarse uno mismo en defensa dado caso que efectivamente desplegase sobre estos movimientos; pero si parte al mismo tiempo que uno, se debe oponer con confianza en el espacio del desplegue y lado donde el contrario lleva su espada: por este medio, lo fuerte de la de uno, por su elevacion y oposicion, gana y domina lo debil de la del otro: el ataque de uno por entónces no sufre ningun obstáculo en su camino.

Cuando uno ataca ó responde, no debe fiarse demasiado sobre sus medios de viveza: los que ponen en ellos demasiada confianza no aciertan sino rara vez, y se entregan muy fácilmente á la respuesta y á la reposicion de mano; es necesario observar al mismo tiempo con mucho cuidado los movimientos del adversario, á fin de poderse levantar sin ser tocado. Si para el golpe que se le tira, se debe siempre en el desplegue hacer partir antes la mano que el pié derecho.

DE LOS FINJIMIENTOS.

Hay dos clases de finjimientos, los de sutileza y los de combinacion. Los primeros se hacen con la mayor viveza; cuando se hacen, no se busca *el engañar la* parada, pero sí, poner

al adversario en la incertidumbre de la línea en la cual se va á tirar (1). Los otros no se deben hacer ni muy vivos, ni muy cerrados; pues solo se emplean para engañar la parada del adversario; quiere decir, para hacerle parar del lado opuesto al en que se quiere tirar; y por lo tanto si se hicieran muy rápidos, serían sin ningun efecto. En cuanto al final, se exije la mayor rapidez posible, junta con una elevacion y una oposicion bien marcadas.

Para hacer los finjimientos con mas facilidad, se debe tener la mano vuelta entre la tercera y la cuarta, es decir, el pulgar y el lomo del florete encima, y la punta á la altura de los ojos del adversario; al mismo tiempo de esta posicion se pasa con mas facilidad á todas las demas posiciones, y se debe llegar al final de los finjimientos cuando son tirados en lo alto de la línea, con la mano mas particularmente vuelta de cuarta que de tercera.

El que principia el ataque por varios finjimientos, para mejor acertar el golpe, emplea siempre por lo menos un movimiento mas que el que se obliga á la parada.

MODO DE LEVANTARSE Á LA GUARDIA.

Para levantarse, se debe, sin precipitarse, tener la espada derecha delante de sí, con el fin

(1) Tales son los golpes que se denominan uno, un

de conocer á donde se dirije la respuesta, siempre que no se haya dado al instante que la parada; en este caso, ella no será de ningun efecto, pues caerá sobre el hierro, si uno se cubre al tirar; con esto el adversario se ve obligado á esperar que uno se levante, por el temor de la continuacion de mano. Si responde á la retirada del cuerpo, no se debe ir á la parada sino sobre el golpe tirado, y por una parada simple.

Si, al parar el golpe que uno tira, el adversario rompe, se debe, al levantarse, en lugar de reponer el pié derecho donde estaba antes del despliegue, dejarle donde se halla, y adelantar el izquierdo á donde estaba el derecho, para mejor facilitar un segundo ataque.

DE LAS PARADAS.

Hay tres clases de paradas: el *frote*, *abatir*, y la *oposicion*. El frote se hace golpeando con fuerza en cuarta ó en tercera, escurriendo sobre la hoja del adversario de lo débil hasta lo fuerte con el mismo trinchante ó esquina; abatir, es dar el golpe seco de plano con la la costilla de la hoja, algunas veces retirando la espada á sí: y la oposicion, es apartar la espada del adversario sin ningun choque ni frote;

dos, y uno-dos-y tres; este jénero de finjimiento arriesga el conducir á uno al golpe por golpe, si no se observa una elevacion y oposicion *constantes* y bien pronunciadas.

sea en lo alto, sea en lo bajo de una de las dos líneas, adelantando ó retirando la mano.

Entre estas tres clases de paradas, solo distinguiremos la parada de oposicion, que es la mas corta y la mas sutil, á causa de que recorre menos que las del frote y abatir la espada; y tambien arrastra menos la mano del que la ejecuta. Para bien ejecutar la parada de oposicion, se debe tomar una posicion contraria á su empeño, quiere decir, volver la mano de tercera si se está en cuarta, y volverla de cuarta si se está en tercera, (esto mas bien se aplica á lo alto que á lo bajo de las dos líneas); de esta manera no se teme la reposicion de mano por el golpe derecho, y de esta misma posicion se puede sacar mejor partido, pues se halla uno mas pronto á volver toda clase de respuesta. Se debe al mismo tiempo, retirando el puño, ganar con lo fuerte de su espada lo débil de la del adversario, con el fin de retenerla con mas facilidad.

En la ejecucion de la defensiva, así como en la de la ofensiva, hay lo simple y lo complicado; pero, en la defensiva, se debe tomar siempre lo mas simple que sea posible, no yendo á la parada sino al momento de partir el adversario, sin seguir su espada con la de uno en todos sus movimientos; pues así obtendría sobre uno una grande ventaja, visto que en la ofensiva todos sus movimientos pueden estar combinados antes, y por consecuencia ser mu-

cho mas rápidos que en la defensiva, donde es imposible premeditarlos, estando incierto de los que hará el adversario.

De consiguiente, la mejor manera, la mas sutil la mas simple, y la menos cansada de parar á un mismo tiempo, es la simple oposicion en el final del polpe tirado por el adversario; solamente al momento de su desplegue, sin cansarse, para seguir todos sus finjimientos; esta manera de parar es la que no contrae ningun movimiento inútil, y la que conduce á una fuerza superior, indicando un juicio seguro en el que llega á ejecutarla bien.

Solo distinguiremos, como ya se lleva dicho, dos paradas y dos ataques principales, es decir la *cuarta* y la *tercera*; no obstante, como el uso tiene adoptados nombres para distinguir estas dos paradas, hechas de diferentes maneras, vamos á designarlas con diferentes nombres.

Se distinguen cinco paradas diferentes: las paradas de *cuarta*, de *tercera*, de *primera*, de *quinta*, y de *sesta* ó *medio círculo*, de las cuales llevamos dado sus posiciones en los números, 71, 72, 73, 74, y 75. Lo que se llama *cuarta* es la parada de cuarta, la punta alta, y las uñas al aire; lo que se llama *tercera*, la punta al aire y las uñas para abajo; la primera es la parada de cuarta, la mano vuelta ó vertida de tercera, la punta baja y acia dentro; la quinta es la parada de tercera, la mano vuelta de tercera, y la punta baja; y la de sesta es la

parada de cuarta, la punta baja, y la mano vuelta de cuarta. (*Véase la* 1.ª *lámina, figuras* 1.ª 2.ª 3.ª 4.ª 5.ª

Cada una de estas paradas tiene su contra del mismo nombre, su contra y medio, y su doble contra. Ya se ha esplicado lo que significan estos nombres en los números 76, 77, 78 y 79. Ahora daremos, bajo los nombres de *cuarta* y *tercera*, otras varias posiciones.

No hablaremos de la parada de octava, de segunda, ni de la tercera volante. La parada de octava no difiere de la quinta sino en que la mano está vuelta de cuarta en lugar de estar vuelta de tercera; pero en la denominacion de *quinta* encerraremos las dos especies de paradas, lo mismo que en la denominacion de *tercera* encerraremos la tercera parada con las uñas acia abajo, y la tercera parada con las uñas al aire, sea al parar adelantando el brazo, ó bien retirándole.

Esta última manera es la que algunos maestros han denominado *tercera volante*.

DE LAS RESPUESTAS.

Se da el nombre de *respuesta* al golpe que se tira despues de parado el que tiró el adversario. Para responder se debe tener cuidado, al parar, si el golpe tirado ha sido desviado por la parada; si el adversario se levanta ó finje levantarse; si se halla cubierto estando desple-

gado; pues habiendo una respuesta para cada una de estas posiciones, se hallaría uno en el caso de temer la continuacion de mano tomando una respuesta en lugar de otra.

Se debe tambien, para garantirse de la continuacion de mano, evitar el responder con atolondramiento y sin haber puesto cuidado en cubrirse, oponiéndose por la parte donde se ha dejado el hierro del adversario.

Si la parada ha desviado su espada, se debe responder en seguida con el golpe derecho, estendiendo el brazo en la posicion donde se ha dado la parada; esto es lo que se llama *respuesta de tacto,* cuando se le toca al momento ó antes de sentar el pié en el suelo.

Si se levanta, se debe responder sobre su retirada, de manera á tocarle en el momento que sienta el pié, haciendo preceder la respuesta por el golpe derecho ó bien otro cualquier finjimiento que sea; si finje levantarse, debe uno mismo finjir atacarle para volver á parar antes de responder con el golpe derecho.

Si se halla cubierto estando desplegado, y que lo sea algun tiempo antes de levantarse, se deben emplear los batimientos del hierro y ligamentos, con el fin de engañar y desconcertar sus intenciones: y si se obstina en continuar desplegado y no responder á ningun movimiento, se debe, apartando su hierro por oposicion de un lado ó de otro, marchar sobre él: entónces su espada habiendo repasado el cuer-

po, se halla señoreada, y tiene la desventaja, hallándose desplegado, de ser menos libre en sus movimientos.

DE LA REPOSICION Y CONTINUACION DE MANO.

Cuando despues de haber pasado el cuerpo del adversario, se retira el brazo para golpear en la misma línea, sin hacer ningun finjimiento y sin mover lo alto del cuerpo; este movimiento se llama *reposicion*.

Cuando se hacen las reposiciones se debe emplear la mayor viveza para no dar tiempo al adversario á responder.

La reposicion se hace algunas veces sin retirar el brazo, pero sí solamente volviendo el puño de manera á golpear al adversario á despecho de su oposicion.

Cuando despues de pasado el cuerpo del adversario, retirando el brazo se pasa un pequeño intérvalo de tiempo en el que se hace tal ó cual golpe que sea, se le golpea sin haberse levantado; esto se llama continuacion de mano.

Se hace igualmente una continuacion de mano, cuando inmediatamente despues de la parada del adversario, se cambia de linea por uno ó varios finjimientos, y se le golpea como ántes se ha dicho sin haberse levantado.

Cuando retirando el brazo, se retira al mismo tiempo lo alto del cuerpo acia atras, quedando no obstante desplegado para volver á golpear

al adversario; en este caso se hace y llama una continuacion de mano con retirada del cuerpo.

SOBRE LA MARCHA.

Cuando se marcha sobre el adversario, para evitar que parta en el mismo instante, debe uno apoderarse de su espada por uno ó dos empeños, oprimiéndola un poco: si la marcha se hace por uno solo, el empeño se debe hacer ántes que el pié derecho se lleve adelante; tambien se puede hacer el empeño pasando uno su espada por encima de la punta de la de él; y cruzando la suya; se puede tambien marchar finjiendo la vuelta de espada, y aun ligando. Pero si la marcha se hace por dos empeños de espada, se debe siempre hacer el primero ántes de adelantar el cuerpo y el brazo. Por este medio, se llega como se ha indicado en la guardia, á que el adversario no puede tirar el golpe derecho, y oprimiendo su espada, se le siente al momento que libra; todo esto se debe hacer con suma atencion y firme confianza.

Para romper sobre la marcha del adversario, se debe echar el cuerpo algo atras, sin miedo y sin desórden, empeñando y oponiendo su espada contra la de él.

SOBRE EL GOLPE DE ARRESTO, TIRADO POR EL GOLPE DERECHO.

Dentro de una misma línea existen dos modos de arrestar, de los cuales el uno se toma

por encima ó en lo superior, y el otro en lo bajo ó parte inferior; el primero es un golpe tan vivo y tan sutil, que él mismo adelanta el ataque por el poco camino que recorre, cuando es tirado por uno ó por varios movimientos en lo bajo sin elevacion, por la razon que los dos combatientes llevan lo alto del cuerpo acia adelante, cuando el que ataca por debajo y en lo bajo del cuerpo, que se halla acia atras, el que ataca llega al cuerpo, pero no llegaria si no fuera por la flexibilidad del florete del que toma el golpe de arresto; pues si el golpe de arresto estuviera tomado con una arma cualquiera que no tuviera elasticidad, el que tira en lo bajo seria tocado teniendo aun el pié en el aire, lo que impediria llegar al cuerpo si no lo evitara por la oposicion y elevacion, atendiendo á que su golpe es tardío.

El segundo debe, por la elevacion y oposicion, garantirse de la estocada tirada en lo alto de las líneas, sin lo cual, si la espada del que ataca llegase, el que ataca por arriba es el que tiene razon; y el que toma el golpe de arresto, no tendrá razon por no haberse cubierto, y haber podido evitar el acierto en lo alto de una de las dos líneas.

SOBRE LA CONFIANZA.

Si, en el ataque como en la parada, el adversario lleva miedo á todo el peligro que se

le presenta delante, las armas se volverian insignificantes, de ninguna utilidad y de ningun recreo, pues todos los movimientos presentan peligro.

Así, para vencer la preocupacion de todo lo que se puede arriesgar, tanto en el golpe tirado como en la parada, se debe sin ningun temor penetrar con elevacion y oposicion, y una ejecucion decidida, en los sitios que se crean mas peligrosos y mas bien guardados; estos á veces son los que menos lo están, y en los cuales se penetra mejor. Por lo tanto uno no debe dejarse aturdir y creer que el peligro se halla en todo. En fin no existe golpe alguno que no presente peligro, y el evitarle consiste en la presencia de ánimo, que se adquiere con una grande aplicacion, asidua y sostenida.

SOBRE EL TEMOR.

El tirador que no observe escrupulosa y regularmente todos los principios, está sujeto á caer en grandes faltas en su ejecucion, haciendo muy mal juego contra el que los observe con atencion: por ejemplo, cuando huye sobre el ataque del adversario, sin otro medio de defensa que estender el brazo; cuando para el golpe tirado, ó siendo parado el suyo, se precipita sobre el adversario para evitar la reposicion ó la respuesta; tambien cuando se levanta buscando la espada del adversario cuando ella está

sin accion, y tirando á volver golpe por golpe. Esta manera prueba muy bien el temor y los cortos medios del que así ejecuta las armas.

SOBRE EL AMOR PROPIO.

El amorpropio incomoda mucho la ejecucion del tirador; haciéndole perder la presencia de ánimo, le hace ejecutar falsos y penosos movimientos, y le impide por lo tanto emplear todos sus medios de defensa.

Una ambicion desmedida perjudica igualmente al empleo de sus medios; y una afectacion de gracias mal adquiridas hace caer en distracciones y suele dejar á uno en la incertidumbre.

SOBRE LA CELERIDAD.

La línea derecha en las armas, aunque recorre menos camino, no por esto es la mas breve para llegar al blanco, por la razon que se tienen que emplear todas las partes del cuerpo que sirven al desplegue; pero los movimientos del puño que se hacen con la estension del brazo, que es lo que forma una ligazon, son mucho mas rápidos y mas fijos, por la razon que la estocada es enviada por una vuelta rápida del puño unida á la estension del brazo; por esta misma razon la parada, que hace mas camino que el ataque, y que no parte sino despues del golpe tirado, aun siendo sor-

prendido por el desplegue del adversario, llega casi siempre la primera; esto mismo es lo que prueba que la viveza que proviene del puño es mas grande que aquella en que se emplean todas las partes que sirven al desplegue, debiéndose preferir la parada y respuesta al ataque.

En fin, lo que prueba que la celeridad del puño es mas rápida que la en que se emplean todas las partes del cuerpo, es que cuando se responde por el golpe derecho, la respuesta debe llegar al cuerpo al momento en que el pié del adversario llega al suelo.

En cuanto al que ataca, es necesario, en el final de cualquier golpe que sea, que el boton de su espada llegue al cuerpo del adversario ántes que llegue el pié derecho al suelo.

Se observará que el pié llevado para adelante solo sirve á mantener el cuerpo en su equilibrio, y no le da ninguna estension frente á frente de su adversario.

SOBRE LOS MEDIOS QUE SE DEBEN EMPLEAR CONTRA LA FUERZA DEL PUÑO.

Muchos tiradores emplean la fuerza del brazo ó de la muñeca para hacerse dueños de la espada de sus adversarios, y para embarazar sus ataques, paradas, respuestas, posiciones y continuaciones de mano; con este medio se puede acertar *solo con* un tirador de una fuerza

mediana y de cortas luces: porque precisamente los tiradores que emplean la mayor fuerza para detener ó señorear la espada, son los que se llegan mas bien á domar; porque, fiados en su fuerza, esperan desarmar al adversario, y cansarle la mano por una opresion continua, y de esta manera paralizar sus medios.

La corta esplicacion que vamos á dar será suficiente para convencer á cualquiera que tenga algun conocimiento en las armas, de cuan fácil es señorear la fuerza con la astucia y discernimiento. Cuando se encuentra un tirador que solo emplea la fuerza en todos sus movimientos, se debe tener la mayor atencion sobre la distancia de la guardia, observarle en la marcha, y nunca empeñar demasiado la espada, subir ó bajar la punta cuando se quiera apoderar de ella.

Si llega á embargarla, se debe ceder con lijereza, volviendo la mano de tercera si la espada está empeñada en cuarta, y de cuarta si la espada está empeñada de tercera, sea sobre el ataque de uno, sea sobre el de él; este es el medio mas seguro para inutilizar su fuerza y aun hacérsela nociva: porque creyendo oprimir sobre el hierro con fuerza, se aparta necesariamente de la línea no encontrando nada con su espada: en ningun caso se debe emplear la fuerza del puño cuando se quiere apartar la espada del adversario, como sucede ligando la espada, ó bien tirando el golpe derecho.

Señoreando la parada, se debe, con lo fuerte

de la espada de uno, apoyar sobre lo débil de la del otro, entónces uno le señorea sin esfuerzo; pero si él emplea mucha fuerza, nunca se le debe resistir fuerte contra fuerte, pues se arriesgaria el apartarse de la línea. Se debe, como mas arriba se ha dicho, no dar hierro, ó bien no dar sino lo débil contra lo débil para igualar la fuerza.

DEL GOLPE POR GOLPE.

Cuando se hace golpe por golpe, es decir, cuando desplegando los dos juntos, se tocan, puede suceder que los combatientes se toquen en lo alto ó en lo bajo, ó bien el uno en lo alto, y el otro en lo bajo. En este último caso, el que tiene lo de arriba lleva razon, y el que tiene lo de debajo no; porque partiendo los dos juntos, el primero tocará al segundo en lo alto del cuerpo teniéndolo mas adelantado que lo bajo, como ya se ha esplicado en el golpe de arresto, y este no toca á su adversario sino á causa de la flexibilidad de su espada; y puede facilmente evitar el ser tocado con una simple elevacion y oposicion del puño.

Pero si los dos se tocan en lo alto, ninguno tiene razon por no haber opuesto la mano al partir; si se tocan en lo bajo, lo que sucede rara vez, igualmente ninguno lleva razon; porque si el uno de los dos hubiera tomado lo alto en tanto que *el otro tomaba* lo bajo, le hubiera

arrestado y tocado el primero, como ya lo hemos demostrado.

SOBRE LOS DEFECTOS QUE IMPIDEN EL TOCAR AL ADVERSARIO.

Se ve frecuentemente, en ataque, respuesta, y continuacion de mano, faltar al cuerpo: ¿en quien está la causa, sino en el que no observa los principios?

Así para ajustar, quiero decir, para que la punta de la espada de uno llegue al cuerpo del adversario, se debe tener la montura de la espada libre en la mano, el brazo flexible y el cuerpo fuertemente apoyado sobre los dos pies; si la estocada se tira por un golpe derecho ó un libramiento, es necesario que la espada de uno, en el desplegue, cambie de posicion, quiere decir, que si la espada se halla empeñada en cuarta, la mano vuelta de tercera se debe volver de cuarta, lo que produce una ligadura, que regla y dirije la mano y la punta al cuerpo, y al mismo tiempo facilita la elevacion y oposicion; lo mismo sucede cuando la espada está empeñada en tercera, la mano vuelta de cuarta; si el ataque se hace en lo alto de la línea por varios movimientos, la mano debe hallarse vuelta en el final del golpe tirado mas particularmente de cuarta que de tercera; si es en respuesta, y la estocada se tira derecha, se la debe volver en el mismo sitio y en la mis-

ma posicion en que la parada haya encontrado la espada, sin separarse de ella; pero si en tu desplegue, el adversario cambia de línea, debes volver la mano de cuarta, y oponerla del lado de la línea atacada. Se puede volver la mano, si el golpe lo exije, sea al golpe derecho, sea sobre el libramiento; y si es en continuacion de mano, esta no debe separarse de la espada en el golpe derecho; pero si uno cambia de línea, la mano puede cambiar de posicion.

Falta tambien el cuerpo cuando se responde un golpe contrario á la parada, es decir, cuando se vuelve una respuesta por otra. Atacar en los sitios cubiertos ó fuera de alcance, aturde á los tiradores el ver que su estocada no toca, y que el adversario los evita sin ponerse en defensa, y á veces quieren obligar á que uno acuda á la parada.

Por consecuencia, para bien ajustar, como la punta de la espada es guiada por la estension del brazo, y que el brazo, en su conformacion, estendiéndose, no hace seguir al puño una línea recta, es de toda necesidad oponer la mano, á fin de que la estension por elevacion y oposicion la dirija con la punta al cuerpo. El defecto de esta posicion, ó la rijidez del brazo, ó del puño y de los dedos, hacen que el golpe tirado no tenga acierto; por esto se debe tener sumo cuidado en lo que acabamos de esplicar.

SOBRE LOS ZURDOS.

Si los derechos, en sus ejecuciones, hallan dificultad contra la ejecucion de un zurdo, la razon es bien simple; consiste en que los zurdos tiran continuamente con derechos, en tanto que los derechos tiran rara vez con zurdos; esta es toda su ventaja.

Pero como en las armas no hay ninguna diferencia entre los zurdos y los derechos, por la razon que este Arte no pide sino vivacidad, juicio, y el á propósito en su ejecucion, es útil tener la mayor confianza tomando lo simple de dos acciones, quiere decir, en el ataque como en la parada, para arrestar sus preparaciones y aun su desplegue.

Así, para quitar las dificultades que un zurdo puede presentar, debe uno dirijir su espada con toda preferencia en la línea de dentro de las armas ó cuarta del derecho, la mano de tercera, como la línea menos guardada.

Este modo de tirar la estocada es el mejor para acertar, y sostiene la parada con mas facilidad, que, enviada por un zurdo, es muy desagradable, y está sujeta á desarmar á uno frecuentemente.

Tambien se debe cuidar de no empeñar demasiado la espada contra la de él, al ponerse en guardia, porque los zurdos casi siempre la golpean antes de partir.

El tirador que, atacando, falta al cuerpo, si el adversario para el golpe y no responde, debe, hallándose desplegado, hacer la continuacion de mano, ó levantarse en defensa, conservando siempre la ofensiva.

El que, en su ataque, toca á su adversario, debe, despues del golpe dado, volver á ponerse en guardia conservando su espada en la ofensiva, es decir, derecha al cuerpo.

Cuando un tirador ataca, debe emplear la mayor confianza en sus finjimientos y en su desplegue, y el que para debe tener una grande aseguranza y una firmeza libre: y debe tambien si no responde por el tacto, hacer un finjimiento derecho ántes de terminar su proyecto.

El tirador que opone frecuentemente la mano izquierda sobre el ataque del adversario que vuelve el golpe despues de esta posicion, el que ataca debe darle su florete en simulacro de parada, sobre los dedos, volviendo á la posicion de la guardia como si nada hubiera pasado.

Cuando un tirador marchando, se apodera de la espada de uno, y llega casi cuerpo á cuerpo, se debe al momento que termina su marcha detenerle con golpes derechos, de segunda, ó el cupé de coronacion.

SOBRE LA MANO IZQUIERDA.

Yo estaba en el entender que los métodos antiguos habian desaparecido, y conociendo su

desventaja, esperaba no volverian á figurar en la escena de las armas; pero, por desgracia, quieren algunos se vuelva á estas caducas prácticas, hijas mas bien del descuido en las armas (1) y la confusion de ideas, que no de un detenido y severo exámen.

Un sistema adoptado por los antiguos de servirse de la mano izquierda, aparece hace poco, en un nuevo tratado; yo me hallo muy distante

(1) El haberse jeneralizado tanto la emigracion, como la entrada y salida de los ejércitos de una á otra nacion, han amalgamado en varios artes, y en particular en el de las armas, unos métodos con otros, y han llegado á producir unas anomalías que, en lugar de perfeccionarlo lo han puesto en un grande atraso; pues solo aquellos que se han sujetado á un plan y maduro exámen, han logrado darle el ensalce y direccion que reclamaba la ilustracion del siglo, desenlazando los principios que no estaban en armonía con la ejecucion. Desgraciadamente en España nadie se ha dedicado á fijar unas bases para este arte, y de esto mismo dimana ver á cada paso porcion de tiradores, cuya escuela ni es de punta, ni de espada española, ni tampoco italiana lo que ejecutan, y sí una mezcla de todas estas escuelas reunidas por el capricho, y no por principios y bases fundamentales.

El presente método, adoptado por la academia francesa, como fruto de muchos desvelos de su autor, uno de los principales tiradores y maestros de Francia: puesto en nuestro idioma y al alcance de todos, podrá con el tiempo dar buenos resultados y uniformar el ejercicio de tan hermoso como noble arte, sujetándose en un todo á los detalles de sus principios, tanto en la parte de enseñanza como en el corriente del asalto.

(*N. del T*).

de aprobarle, pues dicho método, ademas de ser en un todo vicioso, conduce al peligro á todos aquellos que se dediquen al arte de las armas. La razon es muy clara y justa; y es, que este método en su ejecucion, arrastra la confusion y desvia los límites que se han fijado en los principios, y tambien encamina en los casos de honor á cometer bajezas, por un falso valor, que de ningun modo cuadra á las naciones civilizadas de la Europa; en fin, desvia los placeres y recreos que este noble y bello ejercicio nos ofrece; por tanto debe uno persuadirse de que la mano izquierda no tiene otras funciones en este ejercicio que hallarse atras formando una linea curva desde la mano al hombro, y caer sobre el muslo izquierdo al desplegarse, volviendo á su primera posicion al levantarse; en una palabra solo sirve de balanza al cuerpo, cuando se halla en movimiento.

SOBRE LAS FALSAS PRETENSIONES DE ALGUNOS TIRADORES.

En el arte de las armas todo es libre absolutamente, es suficiente tocar y garantirse; y ¿qué me importa que sea la manera de garantirme la parada, ó el golpe de arresto, si efectivamente uno ú otro me dejan garante de la estocada? pero no obstante, el que toma el golpe de arresto debe tener mucho cuidado de levantar y oponer bien la mano, con el fin de no ser to-

cado por el adversario en lo alto al mismo tiempo que él: aunque se descuide lo bajo no importa, porque, como ya se ha dicho, el que tira en lo alto llega ántes que el que tira en lo bajo.

Tomadas estas precauciones, ellas pueden muy bien garantir por el golpe de arresto mejor que por otra cualquiera parada: y nadie se halla razonablemente autorizado para obligar al adversario á la parada, mas bien que este el derecho de impedir que se le ataque.

El derecho del golpe de arresto ¿no está mejor adquirido que el de atacar despues de una multitud de finjimientos embrollados, y sin garantirse? Este por otra parte exije mas precision, é indica bien la sensatez, el juicio y la presencia de ánimo del que lo ejecuta bien.

Habiéndome dedicado hace mucho tiempo al ejercicio de las armas, y adquirido algunos conocimientos en el Arte, he visto frecuentemente que los que tienen este sistema, son los mas medianos tiradores; los que llegan á una cierta fuerza, emplean y dejan emplear á sus adversarios todos los medios que ambos creen convenientes en sus defensas; y saben al atacar garantirse del golpe de arresto.

Los mismos tiradores, cuando han parado, responden quitando el hierro, y si son golpeados por la continuacion de mano, se aturden y dicen: «yo he parado, yo he respondido», y quieren sujetar á sus adversarios á parar sus respuestas; este raciocinio es tan absurdo como el

precedente, porque, cubriéndose al responder, no arriesgarian el ser tocados por la continuacion de mano; y aun quieren obligar al que parte á que responda.

Estas falsas pretensiones tienen su orijen de tiempos antiguos, en los cuales no estaban en uso las caretas en el ejercicio de las armas blancas; acostumbrado era tirar cada uno por turno, y por consiguiente, los golpes de arresto, los cupés, las reposiciones y continuaciones de mano, estaban prohibidas. Entónces este uso estaba establecido por prudencia, con el fin de evitar cualquier accidente que estaba en el caso de suceder si los dos combatientes partian á un mismo tiempo. Pero despues de la invencion de las caretas, el ejercicio de las armas ha tomado un nuevo vuelo; todos los movimientos se han hecho mas libres, y menos temerosos; ahora no debe haber ningun temor de partir á un mismo tiempo, y se han abolido con bastante prudencia las reglas y usos que solo se habian establecido para evitar casos que en el dia es casi imposible que sucedan.

Asi, todas estas falsas pretensiones, y las discusiones que acarrean, no hacen sino agravar la culpa, para que mas se le tilde al que para ó responde sin la elevacion y oposicion de la muñeca acia la línea atacada.

SOBRE LA FALSA APLICACION DE LOS TERMINOS.

Se sirven de los términos que no son á propósito de *medio ataque, falso abatimiento, falso tiempo, media estension, profundizar ú ahondar el puño, etc.*, cuando el adversario hace diversos cambios de espada, dentro ó fuera, y sin que su intencion sea el tocar; su único designio es obligar al otro á la parada, para en seguida decidir su desplegue.

Todos estos nombres, que se dan á los finjimientos que el adversario pueda hacer, sea que se decida ó no al desplegue; son por lo menos calificaciones inútiles, y la mayor parte falsas y en oposicion con los principios de un buen raciocinio, que deben tomar siempre los nombres en la justa aceptacion.

No existe en las armas ningun golpe á que se le pueda dar el nombre de *medio golpe*, porque estos solo son finjimientos; por ejemplo *medio ataque* es solo finjir el ataque, y la denominacion de medio es á lo menos inútil, lo mismo que otras muchas en cuyo detalle no entraremos.

Hay igualmente golpes que se llaman *falsos*, y solo son finjimientos; por ejemplo, media estension no es otra cosa que finjir el golpe derecho; la denominacion de *abatir en falso* es aun mas viciosa; pues llaman abatir en falso á un golpe compuesto de dos golpes simples, que son abatir

realmente, y en seguida librar. Se llama *ahondar el puño,* cuando el tirador ataca ó responde sin cubrirse; se dice hacer un *tiempo falso,* por ejemplo, cuando se arresta despues de haber parado antes de responder, y que no se responde si no despues de un intérvalo entre los dos tiempos. En fin, no se conoce nada de falso; pues puede suceder que uno tenga justo motivo para pararse, sea para asegurarse que el adversario no tomará la continuacion de mano, ó sea por otro cualquier motivo. El término de tiempo, no debe emplearse, en las armas, sino cuando se dice *tomar el tiempo*, ó bien ejecutar el *golpe de tiempo*, y no aplicarle á todos los movimientos que uno haga ó que haga el adversario. Se sabe bien que no se puede hacer nada en este ejercicio, como en todos los demas, sin tomar el tiempo conveniente: pero en las armas, tomar ó ganar el tiempo es partir sobre los finjimientos ó preparaciones del adversario, como se ha dicho en el número 45.

SOBRE LAS PRECAUCIONES QUE DEBE TOMAR UN MAESTRO EN LA DEMOSTRACION.

Un maestro debe en primer lugar dedicarse á conocer tanto el carácter como las cualidades físicas y morales de sus discípulos; esto es de la mayor importancia, para poder fijar las bases en la enseñanza sobre los medios de los discípulos, que varian mucho en cada su-

geto; tambien se guardará bien de seguir las costumbres de muchos maestros que enseñan á todos los discípulos de una misma manera, y los guian por el mismo camino sin hacer caso de lo variable de sus disposiciones.

Se debe emplear mucha amabilidad y pasar por alto los pequeños defectos, con el fin de no molestar ni embrollar á los discípulos con un gran número de observaciones; pero tambien se debe mostrar severo sobre los defectos esenciales, y las malas posiciones, teniendo sumo cuidado de no dejar arraigar malos hábitos, pues una vez contraidos, con dificultad se pierden.

Debe cuidar mucho de aquellos que conozca que sus disposiciones son tardías ó escasas, procurando no hacerles repetir muy á menudo y corriendo en seguida, aquellos golpes que á veces el discípulo no conoce bien y en la ejecucion de ellos prueba mucha dificultad, por miedo de desanimarlos: debiendo pasar á otra cosa que no presente obstáculo, y por ella venir á caer á la anterior, no debiendo exijir de ninguno sino aquello que sus medios le permitan.

Si por el contrario un discípulo manifiesta grandes y despejadas disposiciones, se le deben hacer conocer al pronto todas las dificultades, y aprovecharse de su talento para conducirle con la rapidez posible.

Si el disipulo se halla dotado de mucha fuerza corporal, y de un carácter vivo y colé-

rico, se le hará conocer que la vivacidad y arrebato son en muchas ocasiones muy perniciosas, pues no dejan hueco para formar buen juicio del asunto, y al mismo tiempo impiden el tener presencia de ánimo, tan necesaria en todas materias; y sin moderacion no hay juicio. En los asaltos solo piensan en ofender y no tienen cuidado á donde dirijen sus golpes los adversarios; muy á menudo creyendo tocar, se precipitan sobre los golpes que tienen delante, y caen á cada instante en las emboscadas que les tienden: á estos se les debe ejercitar en un juego simple en el ataque, para no embrollarlos; pero en la defensa, á un juego complicado, pues su carácter violento les impidiria esperar con tranquilidad el golpe tirado, para pararlo con una simple oposicion.

Cuando por el contrario un discípulo se halla poseido de un carácter calmoso y flemático, este es mas susceptible de llegar á una fuerza superior, porque la verdadera vivacidad en las armas, consiste mas bien en el juicio y el á propósito, que no en la rapidez de un juego complicado, que embrolla muchas veces mas al que le hace que á su adversario; el maestro debe en este sentido aprovecharse de su sangre fria para desenvolver sus facultades y hacerle conocer lo mas á propósito, debiendo hacerle emplear en la defensiva las paradas mas simples evitando los movimientos inútiles, y en la ofensiva le hará conocer que un juego

complicado, y bien combinado, á sangre fria y con juicio, es el que mas conviene.

El maestro debe igualmente considerar la talla de los discípulos; á un discípulo de una talla ventajosa le exijirá en sus ejercicios los ataques á pié firme, desplegarse bien, retener el cuerpo, guardar el nivel, la firmeza en las piernas, y mucha confianza en el final del golpe tirado. Si el discípulo es de una talla pequeña, el maestro le tratará de dirijir todos sus medios á la defensiva y á la respuesta, le hará marchar asegurándose siempre de la espada, atacar sin abandonarse, y por último, conservar siempre en el final del golpe tirado la elevacion y oposicion.

Se debe poner mucho cuidado en el desplegue del discípulo, que nunca mueva el pié hasta que el brazo haya tomado su estencion, y que lo alto del cuerpo lo lleve acia adelante, que la mano se levante y oponga al lado del hierro del adversario, que el muslo se tienda bien en el desplegue, que la mano izquierda baje sobre el muslo, y que al levantarse vuelva á tomar su primera posicion doblando bien las rodillas.

Para facilitar al discípulo y desenvolver temprano sus conocimientos ó alcances, el maestro debe dividir su ejercicio de enseñanza en tres partes. En la primera, despues de hacerle conocer con cuidado los primeros elementos, le hará parar y tirar estocadas de

uno y dos movimientos, y le pondrá en estado de conocer el asiento ó estabilidad del cuerpo, y el despliegue; en esta primera parte adquirirá el discípulo la firmeza en las piernas, el nivel, la soltura, la lijereza de la mano, la retencion del cuerpo y la elevacion y oposicion; en la segunda ejecutará golpes de uno, dos y tres movimientos, á fin de conocer la medida, de facilitar su ejecucion, de formar un juicio exacto, de conocer lo mas á propósito, la viveza y la confianza; por último, en la tercera, sin dejar de ejercitarle en los golpes de uno, dos, y tres movimientos, se unirán los de cuatro y cinco, con el fin de aumentar su vivacidad y modo de jugar, y ponerle á término de vencer todas las dificultades, de engañar la espada con finjimientos, con conocimiento de causa, finura y facilidad, de tomar el tiempo necesario en la preparacion del ataque, y de asegurarse en la parada; este es el medio mas seguro para lograr que los discípulos hagan progresos en este arte.

El maestro debe igualmente hacerles conocer los nombres de los golpes y paradas engañadas, lo que le pondrá en el caso de conocer á cada ataque el golpe que hace y las paradas que engaña; por ejemplo, si el golpe es compuesto de dos movimientos, y que el ataque es finjendo librar y librar, el maestro debe decir, «engañar tercera finjiendo librar y librar»; y si la parada se hace *por el* contra debe decir, «en-

gañar el contra de cuarta finjiendo librar y librar»; lo mismo es para los golpes de tres, cuatro y cinco movimientos.

En fin, despues de todos estos movimientos, hechos con mucha detencion, el discípulo podrá pasar al asalto, y llegar á una grande fuerza, no derogando nunca los principios y reglas establecidas, y llevando sus cuidados y medios, si su carácter se lo permite, á lo simple en la defensiva.

Pero debe uno detenerse mucho para dejar pasar al asalto á los discípulos antes que tengan la mano bien arreglada por el ejercicio sobre el *peto*. Se ve á menudo que, despues de tomado un corto tiempo de lecciones, quieren hacer asalto, y logran, á fuerza de mucho enredo, tocar á su adversario sea bien ó mal alguna vez (á menudo por efecto de complacencia), y las mas de ellas haciendo golpe por golpe, y tambien no tocando á sus adversarios sino despues de tocados ellos; estos pequeños sucesos inflaman su amor propio, y se consideran bien pronto tiradores consumados, se persuaden que están al nivel de los tiradores de primera fuerza; entónces, cegados por su orgullo, quieren discutir sobre todos los golpes de armas, y juzgar de los que tienen ó no razon; este pernicioso orgullo los pierde, los pone en una esfera inferior á sus medios, y les impide hacer ningun progreso, por salirse de los *senderos* establecidos. Tiradores que cuentan

veinte ó mas años de un estudio continuado, y siguiendo siempre los buenos senderos, se hallan obligados algunas veces á ceder á sus falsas y equívocas razones; y como este error pone á todos los tiradores, buenos ó malos, poco mas ó menos al nivel los unos de los otros, se ven bastantes personas que los prefieren, posponiendo las reglas sabias y sensatas, consagradas por una larga esperiencia, pues aquella exije menos trabajo y estudio de su parte, dándoles, en su modo de ver, las mismas prerogativas que aquellos que, sujetos á reglas, observan los buenos principios; de manera que estos nunca quieren sujetarse á tirar muros ni contras, siendo así que estos ejercicios son los que constituyen la fuerza y la rapidez.

Para vencer este absurdo sistema, es del mayor interes que cada maestro de por sí no permita jamas pase un discípulo á hacer asalto, hasta que no se halle bien familiarizado con el peto, y bien penetrado de los principios que se le trasmiten.

ESPLICACION DE LAS ESTOCADAS Á PIÉ FIRME.

EL GOLPE DERECHO DE CUARTA.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de tercera; en seguida se levanta un si es no es el puño, reti-

rando lo fuerte de la espada de uno sobre lo débil de la del adversario, la punta al aire; de esta posicion uno deja caer la punta de su espada corriéndola á lo largo de la otra, la mano vuelta de cuarta, dirijiendo la punta á lo alto de la línea, con elevacion y oposicion. Este golpe derecho se hace tambien solamente por la elevacion de la mano; se sirve uno mas particularmente de él para tomar el golpe de arresto.

EL GOLPE DERECHO DE TERCERA.

La espada debe estar empeñada en la línea de fuera, la mano vuelta de cuarta; en seguida levanta uno un si es no es el puño, retirando lo fuerte de su espada sobre lo débil de la del adversario, la punta al aire; de esta posicion deja uno caer la punta de su espada recorriendo lo largo de la otra, la mano vuelta de tercera, dirijiendo uno la punta á lo alto de la línea de fuera con elevacion y oposicion. Este golpe derecho se hace tambien solamente con la elevacion de la mano, y se sirve uno mas particularmente de él para tomar el golpe de arresto.

LIBRAR DE CUARTA.

La espada debe estar empeñada en la línea de fuera, la mano vuelta de tercera; en seguida hace uno correr un poco su espada á lo largo

de la que se le opone; y, sin interrumpir el movimiento, se cambia la espada de línea pasándola por debajo del brazo del adversario la mano vuelta de cuarta, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

LIBRAR DE TERCERA.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de tercera; en seguida hace uno correr un poco su espada á lo largo de la que se le opone; y, sin interrumpir el movimiento, se cambia la espada de línea pasándola por debajo del brazo del adversario la mano vuelta de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este libramiento se hace tambien con la mano vuelta de tercera.)

EL CUPÉ DE CUARTA.

La espada debe estar empeñada en la línea de fuera, la mano vuelta de cuarta; en seguida hace uno correr un poco su espada á lo largo de la que se le opone; y, sin interrumpir el movimiento, se lleva el puño á la áltura y cerca del hombro izquierdo, la mano vuelta de tercera; al momento se cambia la espada de línea volviendo la mano de cuarta, y, pasando por encima de la punta de la espada del adversario, dirije uno la punta de la suya á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

EL CUPÉ DE TERCERA.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de tercera; en seguida hace uno correr un poco su espada á lo largo de la que se le opone, volviendo la mano de cuarta; y, sin interrumpir el movimiento, lleva uno el puño á la altura y cerca del hombro derecho; al momento se cambia la espada de línea, volviendo la mano de tercera, y pasándola por encima de la punta de la del adversario, dirijiendo uno la punta de la suya á lo alto de la línea de afuera, con elevacion y oposicion.

LA SEGUNDA DE CUARTA.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de cuarta; en seguida lavanta uno rápidamente la punta y la hace pasar sin interrupcion cerca y todo lo largo del cuerpo, volviendo la mano de primera, dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Se llama vulgarmente *cupé y segunda.*)

LA SEGUNDA DE TERCERA.

La espada debe estar empeñada en la línea de fuera, la mano vuelta de cuarta; en seguida se hace correr un poco la espada á lo largo de

la que uno tiene opuesta; luego, sin interrumpir el movimiento, se deja caer la punta de la espada por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de primera, dirijiendo la punta á lo bajo de la linea de fuera, con elevacion y oposicion.

UNA VUELTA DE ESPADA EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de tercera; en seguida se vuelve la mano de cuarta, levantando rápidamente la punta, haciéndola pasar sin interrupcion por encima de la punta de la del adversario, y por debajo de su brazo, concluyendo con dirijir la punta de la espada á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Se llama vulgarmente *cupé y librar.*)

UNA VUELTA DE ESPADA EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en la línea de fuera, la mano vuelta de tercera, al momento se levanta rápidamente la punta de la espada, haciéndola pasar sin interrupcion por encima de la punta de la del adversario, y volviendo la mano de cuarta, se pasa por debajo de su brazo; concluyendo con dirijir la punta á lo alto de la linea de fuera, con elevacion y oposicion. (Se llama vulgarmente *cupé y librar.*)

EL LIGAMENTO EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de tercera; en seguida se levanta un poco el puño y la punta de la espada, retirándola lo bastante para que uno gane con su fuerte lo débil de la del adversario; sin interrupcion alguna se hace dar á la espada de uno una vuelta arrastrando la otra por una opresion continua, adelantando progresivamente el brazo y volviendo la mano de cuarta cuando se hallan las puntas de las dos espadas en lo bajo de la línea de fuera, y dirije uno la punta á lo alto de la línea de dentro, con oposicicion y elevacion. (Se llama vulgarmente *flanconada*.)

EL LIGAMENTO EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en la línea de fuera, la mano vuelta de tercera; se levanta un poco la mano y la punta de la espada, retirándola lo bastante para que su fuerte gane lo débil de la del adversario; sin interrupcion se hace dar una vuelta á la espada arrastrando la otra por una opresion continua, adelantando progresivamente el brazo y volviendo la mano de cuarta, hallándose la punta de las dos espadas en la línea baja de dentro, y dirije uno la punta de la suya á lo alto de la línea de fuera

con elevacion y oposicion. (Este modo de tirar la estocada evita el hacer golpe por golpe.)

ESPLICACION SOBRE LAS PARADAS PRINCIPALES.

LA CUARTA.

La montura debe estar libre en la mano, el pulgar á seis líneas de la concha, las uñas al aire, el puño á la altura de la tetilla izquierda, el brazo un poco doblado por la sangria, la punta de la espada frente á la vista del adversario: en seguida, sobre el ataque tirado en lo alto de la la línea de dentro, retira uno un poco el antebrazo: lo débil de la espada debe tocar lijeramente el hombro derecho, y entreabriendo los tres últimos dedos sin abandonar la montura; de seguida se vuelve á apretar la montura con los mismos dedos que se aflojó, y se golpea por el frote lo débil de la espada del adversario con el ángulo izquierdo de abajo de la espada de uno; esta manera de parar desvia con fuerza la espada sin apartarse de la línea. Este jénero de parada encuentra lo mismo la espada en tercera, que en cuarta, cuando el golpe se ha tirado en la línea alta de tercera. (Esta parada viene á ser entónces *contra de cuarta.*)

LA TERCERA.

La montura debe estar libre en la mano, el pulgar á seis líneas de la concha, las uñas acia abajo, la mano á là altura de la tetilla derecha, opuesta algo acia fuera, la punta de la espada frente á la vista del adversario; en seguida sobre el ataque tirado en lo alto de la línea de fuera, retira uno un poco el antebrazo, debiendo lo debil de la espada tocar lijeramente el hombro izquierdo, entreabriendo los tres últimos dedos sin abandonar la montura; de seguida se vuelve á apretar la montura con los mismos dedos que se aflojó, y se golpea por el frote lo débil de la espada del adversario con el ángulo izquierdo de abajo de lo fuerte de la de uno. Esta manera de parar desvia con fuerza la espada sin apartarse de la línea. Este jénero de parada encuentra lo mismo la espada en cuarta que en tercera, cuando el golpe se ha tirado en lo alto de la línea de cuarta. (Esta parada viene á ser entonces *contra de tercera.*)

LA PRIMERA.

El brazo debe estar doblado, la montura libre en la mano, el puño apoyado en la frente por encima del ojo izquierdo, la mano muy vertida de tercera, el pulgar por debajo de la montura, la espada oblicua, la punta mas baja

que el puño, opuesta para dentro, es decir á la parte de fuera del adversario; esta parada recibe con lo fuerte de la espada el golpe, cuando se ha tirado en lo alto de la línea de cuarta. (Esta parada se hace por oposicion.)

LA QUINTA.

El brazo no debe estar del todo estendido, la montura algo apretada en la mano, el puño á la altura de la tetilla derecha, opuesto un poco para fuera, la mano vuelta de tercera, la punta de la espada mas baja que el puño; esta parada desvia la espada del adversario cuando ella es reencontrada por un golpe seco, y la señorea por su oposicion, siendo tirado el golpe en lo bajo de una de las dos líneas: tambien se hace la mano vuelta de cuarta. *Octava.*

LA SESTA.

El brazo no debe estar del todo tendido, la montura libre en la mano, el puño á la altura de la tetilla izquierda, los tres últimos dedos entreabiertos, las uñas al aire, la punta de la espada opuesta para dentro y mas baja que el puño; esta parada desvia la espada del adversario cuando es reencontrada por un golpe seco, y la señorea por su oposicion, siendo el golpe tirado en lo bajo de una de las dos líneas.

ESPLICACION DE LAS RESPUESTAS QUE SE PUEDEN HACER DESPUES DE CADA UNA DE LAS PARADAS PRINCIPALES.

Despues de la cuarta por el frote, se puede responder con el golpe derecho, librar la espada, el cupé, la segunda, vuelta de espada, y ligar.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de cuarta, volver el golpe derecho del mismo sitio y en la misma posicion que la espada encontró la del adversario, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de cuarta, con oposicion y elevacion: se puede igualmente volver la mano de primera. (*Respuesta de tacto.*)

LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, finjir tirar el golpe derecho: este movimiento obliga al adversario á la parada de cuarta, ó del contra de tercera; si toma la parada de cuarta, de seguida pasa uno su espada por debajo de la suya, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion, sea vuelta la mano de cuarta, sea de primera. (Este golpe engaña la parada).

Pero si el adversario toma el contra de tercera, deja uno caer su espada, y dirije la punta á lo alto de la línea de cuarta, la mano vuelta de cuarta. (Por este golpe se engaña el contra.)

EL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de cuarta, finjir el golpe derecho: este movimiento obliga al adversario á la parada de cuarta ó del contra de tercera; si toma la parada de cuarta, en seguida lleva uno la mano vuelta de cuarta á la altura y cerca del hombro derecho, la espada y la punta opuestas para afuera; al momento que la espada del adversario pasa delante de la de uno, se dirije la punta á lo alto de la línea de tercera, la mano vuelta tambien de tercera, con oposicion y elevacion. (Por este medio se halla engañada la parada.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, se lleva al momento la mano vuelta de tercera á la altura y cerca del hombro izquierdo, y despues de haber dejado pasar su espada por debajo de la de uno, se dirije la punta á lo alto de la línea de cuarta, volviendo tambien la mano de cuarta con elevacion y oposicion. (Por este medio se engaña el contra.)

LA SEGUNDA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, finjir tirar derecho: este movimiento obliga

al adversario á la parada de cuarta ó del contra de tercera; si toma la parada de cuarta, de seguida retira uno el puño levantando la punta de la espada, haciéndola pasar sin pararse cerca de lo bajo del cuerpo, volviendo la mano de primera, y dirijiendo la estocada en lo bajo de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Por este medio se halla engañada la parada.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, deja uno caer la punta de su espada volviendo la mano de primera, y se dirije á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Por este medio se halla engañado el contra.)

UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, finjir tirar derecho; este movimiento obliga al adversario á la parada de cuarta ó del contra de tercera; si toma la parada de cuarta, al momento se retira la mano levantando la punta de la espada al aire, pasándola en seguida por encima de la punta de la del adversario por debajo de su brazo, dirijiendo la de uno á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña cuarta y tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, en seguida retira uno la espada y la mano fuera, á la altura y cerca del hombro derecho; al momento pasa uno la punta por encima

de la de él y por debajo de su puño, y la dirije á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion, tanto vuelta la mano de cuarta como de primera. (Este golpe engaña el contra de tercera y cuarta.)

DEL LIGAMENTO.

Se debe, despues de la parada de cuarta, finjir tirar derecho: este movimiento obliga al adversario á la parada de cuarta ó del contra de tercera. Si toma la parada de cuarta, al momento ocupa uno su espada, y se da una vuelta arrastrando la suya por una opresion contínua, dirijiendo la punta de la de uno á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de seguida opone uno la mano y la espada para fuera; al momento que golpea la espada de uno, se ocupa la suya y se da una vuelta arrastrando la suya por una opresion contínua, y se dirije la punta de la de uno á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion, tanto vuelta la mano de cuarta como de primera. (Este golpe señorea el contra.)

DESPUES DE LA TERCERA POR EL FROTE, SE PUEDE RESPONDER CON EL GOLPE DERECHO, LIBRANDO LA ESPADA, EL CUPÉ, LA SEGUNDA, UNA VUELTA DE ESPADA, Y LIGANDO.

DEL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de tercera, volver el golpe derecho del mismo sitio y en la misma posicion que la espada encontró la del adversario, dirijiendo uno su punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion; se puede igualmente volver la mano de primera. (Respuesta del tacto.)

DEL LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de tercera, finjir tirar derecho: este movimiento obliga al adversario á la parada de tercera ó del contra de cuarta. Si toma la parada de tercera, en seguida pasa uno su espada por debajo de la otra, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, deja uno caer la punta de su espada, y la dirije á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Por este medio se halla engañado el contra.)

DEL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de tercera, finjir tirar derecho: este movimiento obliga al adversario á la parada de tercera ó del contra de cuarta. Si toma la parada de tercera, en seguida lleva uno el puño á la altura y cerca del hombro izquierdo, la espada y la punta opuestas para dentro; al momento que la espada del adversario ha pasado por delante de la de uno, se dirije la punta de esta á lo alto de la línea de cuarta, la mano vuelta tambien de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera).

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, lleva uno al momento la mano vuelta de cuarta á la altura y cerca del hombro derecho, la espada y la punta opuestas para fuera; despues de haber dejado pasar su espada por debajo de la de uno, se dirije la punta de esta á lo alto de la línea de tercera, la mano vuelta tambien de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña el contra de cuarta.)

DE LA SEGUNDA.

Se debe, despues de la parada de tercera, finjir tirar derecho: este movimiento obliga al adversario á tomar la parada de tercera, ó del contra de *cuarta*. Si toma la parada de terce-

ra, en seguida deja uno caer la punta de su espada volviendo la mano de primera, y dirijiéndola á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, sin detenerse se retira la mano vuelta de cuarta, levantando la punta de la espada al aire, haciéndola pasar sin pararse cerca de lo bajo del cuerpo, volviendo la mano de primera, y se dirije á lo bajo de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña el contra de cuarta.)

UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, despues de la parada de tercera, finjir tirar derecho: este movimiento obliga al adversario á tomar la parada de tercera ó del contra de cuarta. Si toma la parada de tercera, al momento se retira la mano levantando la punta de la espada al aire, y se pasa al momento por encima de la punta de la del adversario y por debajo de su brazo, dirijiendo uno la suya á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera. (Este golpe engaña tercera y cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, en seguida se opone la espada y la mano para dentro; entonces la espada del adversario golpea la de uno; al momento pasa uno la

punta de su espada por encima de la del adversario, y por debajo de su brazo, volviendo la mano de cuarta, y dirijiendo la punta en lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea el contra de cuarta y engaña la tercera.)

EL LIGAMENTO.

Se debe, despues de la parada de tercera, finjir tirar derecho: este movimiento obliga al adversario á la parada de tercera ó al contra de cuarta. Si toma la parada de tercera, de seguida con la espada de uno ocupa la del adversario, y se da una vuelta, arrastrando la de él por una opresion contínua, y dirije uno su punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de seguida se oponen la espada y la mano para dentro; al momento que golpea la espada de uno, se ocupa la suya, y se da una vuelta arrastrándola por una opresion contínua, y dirije uno su punta á lo alto de la linea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea el contra de cuarta.)

DESPUES DE LA PRIMERA, SE PUEDE CONTESTAR CON EL GOLPE DERECHO, LIBRANDO LA ESPADA CON EL CUPÉ Y LIGANDO.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de primera, volver el golpe derecho en el mismo sitio y en la misma posicion que la espada de uno encontró la del adversario, dirijiendo uno su punta á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion; este golpe derecho se llama *segunda*. (Respuesta de tacto.)

LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de primera, finjir tirar derecho; este movimiento obliga al adversario á tomar la parada de sesta ó el contra de quinta. Si toma la parada de sesta, pasa uno corriendo su espada por encima del puño de su adversario, y se dirije la punta á lo alto ó á lo bajo de la línea de tercera, con elevacion y oposicion, tanto la mano vuelta de cuarta, como de primera. (Este golpe engaña la sesta.)

Pero si el adversario toma el contra de quinta, levanta uno la punta de la espada volviendo la mano de cuarta, y la dirije á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña el contra de quinta.)

EL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de primera, abandonar un si es no es la espada del adversario, haciendo pasar uno la suya cerca del cuerpo, volviendo la mano de cuarta, luego por encima de la cabeza, y se dirije la estocada á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe que se une á la parada; se llama vulgarmente *cupé de reves*.)

EL LIGAMENTO.

Se debe, parando primera, arrastrar con su espada la del adversario, á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion, tanto la mano vuelta de primera como de cuarta. (Este golpe se une á la parada.)

DESPUES DE LA QUINTA SE PUEDE RESPONDER CON EL GOLPE DERECHO, LIBRANDO, Y EL CUPÉ.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de quinta, volver el golpe derecho y en la misma posicion que la espada de uno encuentre la del adversario en lo bajo de la línea de tercera con oposicion. Se hace igualmente en lo alto de la misma línea, tanto la mano vuelta de tercera como de cuarta. (Este golpe se une á la parada.)

LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de quinta, finjir tirar derecho por debajo de las armas, la mano vuelta de cuarta: este movimiento obliga al adversario á la parada de tercera ó al contra de cuarta. Si toma la parada de tercera, pasa uno de seguida su espada por debajo del puño del otro, y se dirije en la punta á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, deja uno caer la punta de la espada, y la dirije á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña el contra.)

EL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de quinta, finjir tirar derecho por debajo de las armas, volviendo la mano de cuarta: este movimiento obliga al adversario á la parada de tercera ó al contra de cuarta. Si toma la parada de tercera, lleva uno de seguida la mano vuelta de tercera á la altura y cerca del hombro izquierdo, la punta de la espada casi al aire; al momento que la espada del adversario pasa por debajo de la de uno, se dirije la punta de esta volviendo la mano de cuarta á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este *golpe* engaña la parada.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, lleva uno la mano, volviéndola de cuarta, á la altura y cerca del hombro derecho, la espada y la punta opuestas para fuera; al momento que la espada del adversario pasa por delante de la de uno, se dirije la punta de esta, volviendo la mano de tercera á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña el contra.)

DESPUES DE LA SESTA, SE PUEDE RESPONDER EL GOLPE DERECHO, LIBRAR LA ESPADA, EL CUPÉ, LA SEGUNDA, Y EL LIGAMENTO.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de sesta, volver el golpe derecho, del mismo sitio y en la misma posicion que la espada ha encontrado la del adversario, y dirije uno por un pequeño movimiento de puño la punta á lo bajo de la linea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Respuesta de tacto.)

LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de sesta, finjir el tirar derecho; este movimiento obliga al adversario á la parada de sesta ó al contra de quinta. Si toma la parada de sesta, de seguida dirije uno la punta de su espada, volviendo la

mano de tercera, y pasándola por encima del puño del adversario, á lo alto ó á lo bajo de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la sesta.)

Pero si el adversario toma el contra de quinta, levanta uno la punta de la espada, y la dirije á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña el contra.)

EL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de sesta, finjir el tirar derecho: este movimiento obliga al adversario á la parada de sesta ó al contra de quinta. Si toma la parada de sesta, de seguida lleva uno la mano vuelta de cuarta á la altura y cerca del hombro derecho, la espada y la punta opuestas para fuera; al momento se dirije la punta volviendo la mano de tercera á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada.)

Pero si el adversario toma el contra de quinta, de seguida lleva uno la mano, volviéndola de tercera, á la altura y cerca del hombro izquierdo, la espada y la punta opuestas para dentro: al momento que la espada del adversario pasa por debajo de la de uno, se dirije la punta de esta, volviendo la mano de cuarta, á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña el contra.)

LA SEGUNDA.

Se debe, despues de la parada de sesta, volver el golpe de segunda del mismo sitio, y la mano vuelta de primera, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe se une á la parada.)

EL LIGAR.

Se debe, parando la sesta, arrastrar la espada del adversario con la de uno, y dirijir la punta de esta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion; tanto la mano vuelta de cuarta, como de primera. (Este golpe se une á la parada.)

ESTOCADAS QUE DERIVAN DE LAS DE PIÉ FIRME, Y QUE NO DIFIERREN SINO EN LA MANERA DE EJECUTARLAS, QUE SE HACEN EN ATAQUE, SEA EN RESPUESTA, SEA ESTANDO DESPLEGADO, O QUE EL ADVERSARIO HAYA QUEDADO DESPLEGADO.

LIBRAR LA ESPADA EN TERCERA POR DEBAJO.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de tercera; de seguida hace uno escurrir su espada á lo largo de la que tiene opuesta, volviendo la mano de cuarta; siguiendo el mismo movimiento, pasa uno su espada, volviendo la mano de tercera, debajo del brazo del adversario, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de tercera, con

elevacion y oposicion. (Se llama vulgarmente *cuarta baja.*)

EL GOLPE DERECHO EN CUARTA, LA MANO VUELTA DE PRIMERA.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de tercera; de seguida hace uno escurrir su espada á lo largo de la que tiene opuesta, volviendo la mano de cuarta; continuando el mismo movimiento, vuelve uno la mano de primera y dirije la punta á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion.

EL GOLPE DERECHO EN TERCERA, LA MANO VUELTA DE PRIMERA.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de cuarta; de seguida se oprime la espada del adversario recorriendo á lo largo; continuando el mismo movimiento, vuelve uno la mano de primera y se dirije la punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Se llama vulgarmente *primera sobre las armas.*)

LIBRAR LA ESPADA EN TERCERA, LA MANO VUELTA DE PRIMERA.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta entre la cuarta y la

tercera; de seguida retira uno un poco el puño pasando la espada por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de primera, dirijiendo uno la punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion: por este medio lo fuerte de la espada de uno gana lo débil de la otra. (Se llama vulgarmente *primera sobre las armas.*)

EL CUPÉ EN CUARTA POR DEBAJO.

La espada debe estar empeñada en la línea de fuera, la mano vuelta entre la tercera y la cuarta; en seguida se escurre la espada para delante sobre la que está opuesta, volviendo la mano de cuarta: al momento retira uno el puño, y hace pasar su espada por encima de la punta de la del adversario, dirijiendo uno la punta de la suya á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion.

EL CUPÉ CORONADO EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en la línea de fuera, la mano vuelta de cuarta; en seguida escurre uno su espada á lo largo de la que tiene opuesta, volviendo la mano de tercera; sin interrumpir el movimiento, se retira un poco el brazo, y hace uno pasar la punta de su espada por encima de la del adversario, y por encima de la cabeza de uno mismo, volviendo la

mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la misma línea, con elevacion y oposicion.

EL CUPÉ CORONADO EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de tercera; en seguida hace uno escurrir su espada á lo largo de la del adversario, la mano vuelta de tercera; sin interrumpir el movimiento, retira uno el puño á la altura y cerca del hombro derecho; sin pararse, pasa uno su espada por encima de la punta de la del adversario, y por encima de la cabeza de uno mismo; el puño debe rozar lijeramente el casco de la cabeza, volviendo la mano de primera, y entónces se dirije la punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (El mismo cupé se vuelve tambien en segunda.)

DOS CAMBIOS RETRÓGADOS, Y LIBRAR LA ESPADA, ES DECIR, UNO-DOS-TRES.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de tercera; en seguida pasa uno su espada, volviendo la mano de cuarta, por encima de la del adversario, retirando uno un poco el puño; sin pararse, vuelve uno á pasar mas su espada por debajo, volviendo la mano de tercera, y llevándola á la altura y cerca del flanco derecho, la punta mas

alta que el puño; al momento se libra tercera, la mano en esta posicion, y se dirije el golpe á lo alto de la línea de fuera. (Este golpe no puede fijarse sobre el cuerpo, por la razon de su rapidez y su posicion.)

EL GOLPE DERECHO, LA MANO VUELTA DE PRIMERA.

Se debe, cuando el adversario oprime su espada sobre la de uno, estando empeñada en la línea de dentro, volver la mano de tercera, y dirijir la punta á lo alto de la línea. (Este golpe se hace, hallándose desplegado, por la continuacion de mano.)

EL GOLPE DERECHO, LA MANO VUELTA DE CUARTA.

Se debe, cuando el adversario oprime su espada sobre la de uno, estando empeñada en la línea de fuera, volver la mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea. (Este golpe se hace, hallándose desplegado, por la continuacion de mano.)

EL GOLPE DERECHO EN LO BAJO DE LA LÍNEA.

Se debe, cuando el adversario está en la posicion de primera ó de sesta, hacer ganar á la espada de uno lo débil de la otra, y luego tirar derecho en lo bajo de la línea. (Este golpe se

hace, estando desplegado, por la continuacion de mano.)

LIBRAR LA ESPADA, LA MANO VUELTA DE PRIMERA.

Se debe, cuando el adversario está en posicion de cuarta, la espada orizontal, retirar la mano con elevacion, volviéndola de primera, y dirijir la punta á lo alto de la línea de fuera. (Este golpe se hace, estando desplegado, por la continuacion de mano.)

LIBRAR LA ESPADA EN TERCERA EN FORMA DE CUPÉ.

Se debe, cuando el adversario está en la posicion de cuarta, la espada orizontal, ó de tercera, la espada oblicua, retirar la mano volviéndola de primera, pasando la espada cerca del cuerpo, y dirijir la punta, volviendo la mano de cuarta, á lo alto de tercera. (Este golpe se hace, estando desplegado, por la continuacion de mano.)

LIBRAR LA ESPADA POR ENCIMA DEL PUÑO.

Se debe, cuando el adversario toma la posicion de primera ó de sesta, hacer pasar la espada por encima de la suya, y dirijir uno la punta á lo alto ó á lo bajo de la línea de fuera, la mano vuelta de tercera. (Este golpe se hace de ataque.)

LIBRAR LA ESPADA EN CUARTA POR UNA VUELTA DE PUÑO.

Se debe, cuando el adversario tiene la posicion de quinta, hacer pasar el puño por encima de su espada, sin abandonarla, haciendo recorrer á la mano un medio círculo, volviendo la mano de cuarta, y dirije uno la punta á lo alto de la línea de dentro. (Este golpe se hace, estando desplegado, por la continuacion de mano.)

EL CUPÉ EN TERCERA POR UNA VUELTA DEL PUÑO.

Se debe, cuando el adversario tiene la posicion de cuarta, la espada orizontal ó de tercera, la espada oblicua, hacer pasar la espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de primera, sin abandonar la espada; el brazo de uno debe quedar tendido, y se dirije la punta por encima del puño del adversario en la línea de fuera. (Este golpe se hace, estando desplegado, por la continuacion de mano.)

EL CUPÉ EN TERCERA, LA MANO VUELTA DE CUARTA.

Se debe, cuando el adversario oprime la espada en cuarta contra la de uno, hácer pasar

el puño por debajo de la espada de él, y la espada de uno por encima de su punta, volviendo la mano de cuarta, y dirijiendo la punta á lo alto de la línea de fuera. (Este golpe se hace de ataque, ó cuando el adversario está desplegado.)

LA SEGUNDA, POR EL LIGAMENTO DE LA MUÑECA.

Se debe, cuando el adversario tiene la posicion de sesta, hacer pasar uno el puño por encima de su espada, volviendo la mano de primera, y haciendo recorrer á la mano un medio círculo sin abandonar la espada; levanta uno por este medio su espada con la guardia de la de uno, y entónces se dirije la punta á lo bajo de la línea. (Este golpe se hace, estando desplegado, por la continuacion de mano.)

MANERA SINGULAR DE ENGAÑAR LOS CONTRAS POR EL GOLPE DERECHO, SEA EN CUARTA Ó EN TERCERA.

Para ejecutar este golpe, se debe tener la mano vuelta entre la cuarta y la tercera, de seguida tira uno derecho dirijiendo la punta de su espada, y llevando el puño á la altura de los ojos, á la tetilla derecha del adversario; esta posicion hace tomar á la espada una línea oblicua, y la espada del que va á la parada da vuelta al rededor de la otra sin encontrarla. Todos los golpes de arriba se hacen

igualmente estando uno ó el adversario desplegados.

ESPLICACION DE LAS PARADAS QUE SE DERIVAN DE LAS PRINCIPALES Y QUE NO DIFIEREN SINO EN LA MANERA DE EJECUTARLAS.

LA CUARTA ABATIENDO.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, retirar la espada, la mano vuelta de tercera, cerca del hombro izquierdo, dando un golpe seco con lo fuerte de la espada de uno sobre lo débil de la del adversario, y al momento se vuelve la mano de cuarta.

LA TERCERA ABATIENDO.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, retirar la espada, la mano vuelta de cuarta, cerca del hombro derecho, y dar un golpe seco con lo fuerte de la espada de uno sobre lo débil de la del adversario, y al momento se vuelve la mano de tercera.

LA CUARTA POR OPOSICION.

Se debe, despues del golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, volver la mano de tercera, oponiendo la mano y la espada para dentro, la punta mas alta que el puño. (*Véase la* 9.ª *posicion.*)

LA TERCERA POR OPOSICION.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, volver la mano de cuarta, oponiendo la mano y la espada para fuera, la punta mas alta que el puño. (*Véase la* 10.ª *posicion.*)

LA QUINTA POR OPOSICION.

Se debe, sobre el golpe tirado en lo bajo de una de las dos líneas, estender el brazo, la mano vuelta de tercera para adelante, y á la altura de la cadera derecha opuesta para fuera, la punta de la espada para dentro y mas alta que el puño, es decir, al cuerpo del adversario.

LA CUARTA, LA ESPADA ORIZONTAL.

Se debe, sobre el golpe tirado en lo bajo de una de las dos líneas hacer bajar el brazo casi del todo estendido, á la altura de la cadera derecha, la mano vuelta de tercera, opuesta para fuera, la punta de la espada opuesta para dentro, y á la misma altura del puño. (*Véase la* 6.ª *posicion.*)

LA CUARTA, LA ESPADA VERTICAL.

Se debe, sobre el golpe tirado en una de las dos líneas, á lo bajo, llevar la mano vuelta de

tercera, la espada orizontalmente á lo bajo de la línea de fuera; sin pararse, levanta uno la punta de su espada, llevando el puño á la altura de la posicion de la guardia, la mano vuelta de cuarta. (Esta parada se hace tambien la mano vuelta de tercera, en la línea de fuera. (*Véase la 7.ª posicion.*)

LA TERCERA, LA ESPADA OBLÍCUA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo bajo de la línea de fuera, bajar la mano vuelta de cuarta, el brazo estendido pero no del todo, el codo apoyado en la cadera derecha, la punta de la espada opuesta para fuera, y la mano para dentro; esta posicion para tambien lo alto de la línea de tercera. (*Véase la 8.ª posicion.*)

EL CONTRA DE CUARTA POR EL FROTE.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, cambiar su espada de línea, volviendo la mano de cuarta, pasando por debajo del brazo del adversario, retirando un poco el puño, lo débil de la espada debe rozar lijeramente el hombro derecho, entreabriendo los tres últimos dedos; sin interrumpir el movimiento, se vuelve á apretar la montura, y se golpea con el ángulo izquierdo de lo fuerte de abajo de la espada de uno de lo débil á lo fuerte de la del otro.

EL CONTRA DE TERCERA POR EL FROTE.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, cambiar su espada de línea volviendo la mano de tercera, pasando por debajo del brazo del adversario; retirando un poco el puño, lo débil de la espada debe rozar lijeramente el hombro izquierdo entreabriendo los tres últimos dedos: sin interrumpir el movimiento, se vuelve á apretar la montura, y se golpea con el ángulo izquierdo de lo fuerte de abajo de la espada de uno de lo débil á lo fuerte de la del otro.

EL CONTRA DE CUARTA ABATIENDO.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, pasar su espada por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de tercera, retirando y oponiendo prontamente el puño cerca del hombro izquierdo; se golpea con un golpe seco la espada del adversario con lo fuerte de la de uno, la punta al aire.

EL CONTRA DE TERCERA ABATIENDO.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, pasar la espada por debajo del brazo del adversario, la mano vuelta de *cuarta*, retirando y oponiendo prontamente el

puño cerca del hombro derecho, y golpear su espada de un golpe seco con lo fuerte de la de uno, la punta al aire.

EL CONTRA DE CUARTA POR LA OPOSICION.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, pasar uno su espada por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de tercera, llevándola sobre la tetilla izquierda y oponiendo la espada en cuarta, la punta al aire, sin golpear ni abatir la otra.

EL CONTRA DE TERCERA POR LA OPOSICION.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, pasar uno su espada por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de cuarta, llevándola á la altura de la tetilla derecha, la espada opuesta en tercera, la punta casi al aire, sin golpear ni abatir la otra.

OTRO CONTRA DE CUARTA POR EL FROTE.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, retirar con rapidez la mano vuelta de cuarta, á la altura y cerca del hombro derecho, oponiendo la espada para fuera, sin pararse, para uno cuarta, frotando la espada de lo débil á lo fuerte. (Esta parada, por su rapidez, pasa por delante de la punta de la espada del adversario.)

OTRO CONTRA DE TERCERA POR EL FROTE.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, retirar con rapidez la mano vuelta de tercera á la altura y cerca del hombro izquierdo, oponiendo la espada para dentro; sin pararse, para uno tercera, frotando la espada de lo débil á lo fuerte. (Esta parada por su rapidez, pasa por delante de la punta de la espada del adversario.)

EL CONTRA DE PRIMERA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, dejar caer un si es no es la mano, volviéndola de tercera y llevándola un poco para fuera, la punta de la espada opuesta para dentro; de seguida lleva uno el puño sobre el ojo izquierdo, arrastrando la espada del adversario con la de uno, y formando un medio círculo con el puño.

EL CONTRA DE QUINTA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo bajo de la línea de dentro, pasar uno su espada por encima de la del adversario, bajando la punta, y volviendo la mano de tercera, y oponiéndola para fuera como á la quinta, golpeando ú oponiendo la parada.

EL CONTRA DE SESTA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo bajo de la línea de fuera, pasar uno su espada por encima de la del adversario, bajando la punta y volviendo la mano de cuarta y oponiéndola para dentro, como á la sesta, golpeando ú oponiendo la parada.

EL CONTRA DE TERCERA, LA ESPADA VERTICAL.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo bajo de la línea de dentro, pasar uno el puño por encima de la espada del adversario; la punta de la de uno debe estar al aire, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera, opuesta para fuera, y hacer recorrer al puño un medio círculo.

EL CONTRA DE CUARTA, LA ESPADA VERTICAL.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo bajo de la línea de fuera, pasar uno el puño por encima de la espada del adversario; la punta de la de uno debe estar al aire, la mano vuelta entre la tercera y la cuarta, opuesta para dentro, se hace recorrer al puño un medio círculo.

EL CONTRA DE CUARTA Y PRIMERA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de *fuera*, pasar uno su espada por de-

bajo de la que tiene opuesta, la mano vuelta de tercera, retirando prontamente el puño á la altura y cerca del hombro izquierdo, golpeando un golpe seco sobre lo débil de la espada del adversario; sin pararse, pasa uno su espada cerca de lo alto del cuerpo, bajando un poco la mano y volviéndola de primera, se lleva sobre el ojo izquierdo, la punta de la espada opuesta para dentro.

EL CONTRA DE PRIMERA Y CUARTA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, dejar caer muy poco la mano volviéndola de tercera; y oponiéndola un poco para fuera, y la punta de la espada opuesta para dentro; de seguida se lleva el puño sobre el ojo izquierdo: sin pararse, pasa uno su espada arrimada á lo alto del cuerpo y por encima de la cabeza, golpeando por el frote (volviendo la mano de cuarta) lo débil de la espada del adversario con lo fuerte de la de uno.

EL CONTRA DE CUARTA Y CUARTA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, pasar uno su espada por debajo de la del adversario, la mano vuelta de tercera, retirando prontamente el puño á la altura y cerca del hombro izquierdo, golpeando un golpe seco sobre la espada del adversa-

rio; sin pararse, hace uno pasar su espada por encima de la cabeza, golpeando por el frote lo débil de la otra espada con lo fuerte de la de uno, la mano vuelta de cuarta.

EL CONTRA DE TERCERA Y CONTRA DE PRIMERA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, pasar la espada por debajo de la del adversario, la mano vuelta de cuarta, retirando un poco lo delantero del brazo, la espada y la punta opuestas para fuera; sin separar la espada, de pronto vuelve uno la mano de tercera y se pasa por debajo de la espada del adversario, llevando la suya al momento sobre el ojo izquierdo, y la espada y la punta opuestas para dentro.

PRIMERA Y CUARTA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, llevar la mano, vuelta de primera, sobre el ojo izquierdo, la punta y la espada opuestas para dentro; sin pararse, pasa uno su espada cerca de lo alto del cuerpo, y luego por encima de la cabeza, golpeando por el frote (y volviendo la mano de cuarta) lo débil de la espada del adversario con lo fuerte de la de uno.

LA CUARTA Y EL CONTRA DE TERCERA (*de oposicion*).

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, oponer la mano vuelta de tercera; de pronto pasa uno su espada por debajo del puño del adversario, volviendo la mano de cuarta, y oponiendo espada, punta y mano para fuera, sin abatir ni frotar la otra espada.

LA TERCERA Y EL CONTRA DE CUARTA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, oponer la mano vuelta de cuarta; de pronto pasa uno su espada por debajo del puño del adversario, volviendo la mano de tercera, oponiendo espada, punta y mano para dentro, sin frotar ni abatir la otra espada.

LA CUARTA Y EL CONTRA DE TERCERA. (*Otra manera.*)

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, retirar prontamente lo delantero del brazo, llevando la mano, vuelta de tercera, cerca del hombro izquierdo, golpeando de un golpe seco la espada del adversario con la de uno; sin pararse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, frotándola de lo

débil á lo fuerte con lo fuerte de la de uno, la mano siempre vuelta de tercera.

LA TERCERA Y EL CONTRA DE CUARTA. (*Otra manera.*)

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, retirar prontamente lo delantero del brazo, llevando la mano vuelta de cuarta, cerca del hombro derecho, golpeando de un golpe seco la espada del adversario con la de uno; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, frotando de lo débil á lo fuerte con lo fuerte de la de uno, la mano siempre vuelta de cuarta.

LA SESTA Y PRIMERA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo bajo de la línea de dentro, bajar uno la punta de su espada y embargar prontamente la del adversario, volviendo la mano de cuarta, oponiendo la espada y la punta para dentro; al momento vuelve uno la mano de primera, y se lleva sobre la frente, encima del ojo izquierdo, la punta de la espada para dentro.

LA PRIMERA Y QUINTA.

Se debe, sobre el golpe tirado en lo alto de la línea de dentro, llevar la mano vuelta de

primera sobre la frente, por encima del ojo izquierdo, la espada y la punta opuestas para dentro; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la del adversario, golpeando por el frote (bajando el puño) lo débil de su espada con lo fuerte de la de uno, la mano vuelta siempre de tercera.

EL CONTRA DE CUARTA Y EL CONTRA DE TERCERA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, pasar uno su espada, la mano vuelta de tercera, por debajo del brazo del adversario, retirando prontamente lo delantero del brazo á la altura y cerca del hombro izquierdo, golpeando uno con su espada un golpe seco sobre la otra; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, parando tercera sobre lo débil de la otra con lo fuerte de la de uno.

EL CONTRA DE TERCERA Y EL CONTRA DE CUARTA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, pasar uno la espada, la mano vuelta de cuarta, por debajo del brazo del adversario, retirando prontamente lo delantero del brazo á la altura y cerca del hombro derecho, golpeando de un golpe seco la espada del

adversario; sin pararse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, y para cuarta sobre lo débil de aquella con lo fuerte de la de uno.

EL CONTRA DE CUARTA Y EL CONTRA DE TERCERA. (*Otra manera.*)

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, pasar uno su espada por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de tercera y oponiendo esta y la espada para dentro; al momento vuelve uno á pasar la espada por debajo de su brazo, y se vuelve la mano de cuarta, oponiendo esta y la espada para fuera.

EL CONTRA DE TERCERA Y EL CONTRA DE CUARTA. (*Otra manera.*)

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, pasar uno su espada por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de cuarta y oponiéndola con la espada para fuera; al momento se repasa por debajo del otro brazo, volviendo la mano de tercera, y se opone con la espada para dentro.

EL DOBLE CONTRA DE CUARTA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, pasar uno su espada por de

bajo del brazo del adversario, volviendo la mano de tercera y dando un golpe seco con rapidez, sobre lo débil de su espada con lo fuerte de la de uno, retirando el puño; sin interrumpir el movimiento, la espada de uno pasa por encima de la punta de la otra, y de nuevo se pasa por debajo de su brazo, volviendo la mano de tercera, y oponiéndola para dentro.

EL DOBLE CONTRA DE TERCERA.

Se debe, sobre el golpe tirado á alto de la línea de dentro, pasar uno su espada, por debajo del brazo del adversario. volviendo la mano de cuarta y dando un golpe seco con rapidez, sobre lo débil de la otra espada con lo fuerte de la de uno retirando el puño; sin interrumpir el movimiento, la de uno pasa por encima de la otra punta, y de nuevo pasa uno la suya por debajo de su brazo, la mano siempre vuelta de cuarta y opuesta para dentro.

EL CONTRA DE CUARTA, PRIMERA Y CUARTA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, pasar uno su espada por debajo del brazo del adversario, la mano vuelta de tercera, y, retirando prontamente el puño cerca del hombro izquierdo, dar un golpe seco de lo fuerte de la espada de uno sobre la otra; sin interrumpir el movimiento, pasa uno su espada

cerca de la cabeza, se deja caer la punta y se para primera, dando un pequeño golpe seco de lo bajo á lo alto; luego, pasando de nuevo la espada cerca de la cabeza, se baja parando cuarta y se frota su espada de lo débil á lo fuerte con lo fuerte de la de uno.

EL CONTRA DE TERCERA, EL CONTRA DE PRIMERA Y CUARTA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, pasar uno su espada por debajo del brazo del adversario, la mano vuelta de cuarta, y llevar (juntando su espada á la otra por una opresion) el puño para fuera sin apartarse de la otra espada; en seguida y pronto se vuelve la mano de primera, y se pasa por debajo de la otra espada llevándola al momento sobre la frente, cerca del ojo izquierdo; luego se pasa la espada cerca de la cabeza y se baja parando cuarta, frotando la otra espada de lo debil á lo fuerte con lo fuerte de la de uno. (*El mismo golpe se hace parando la tercera.*)

Las paradas ya citadas, aunque complicadas, se emplean con mas facilidad cuando se hace el ataque por el golpe derecho, ó librando; pero haciendo el ataque por varios movimientos, se espera siempre el final. Ellas golpean varias veces la espada del adversario con rapidez, para ponerle en la incertidumbre é impedirle que emprenda nuevo ataque hallándose desplegado.

Esplicacion de las respuestas que derivan de las principales, y que no difieren sino en el modo de ejecutarlas, cuando el tirador se levanta.

DEPUES DE ABATIR EN CUARTA, SE PUEDE RESPONDER EL GOLPE DERECHO, EL CUPÉ, LA SEGUNDA, Y UNA VUELTA DE ESPADA.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de cuarta, tirar el golpe derecho, es decir, volver sobre la línea de la parada, volviendo la mano de cuarta, con elevacion y oposicion.

EL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de cuarta; pasar uno su espada por encima de la punta de la del adversario, volviendo la mano de cuarta, y dirijir la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Esta respuesta se hace sin pararse.)

LA SEGUNDA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, pasar uno su espada, volviendo la mano de primera, cerca de lo alto y de lo bajo del cuerpo, y dirijir la punta á lo bajo de la línea de

dentro, con elevacion y oposicion. (Esta respuesta se hace sin pararse.)

UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, pasar uno su espada, volviendo la mano de cuarta, por encima de la punta, y por debajo del brazo del adversario, con elevacion y oposicion. (Esta respuesta se hace sin pararse.)

DESPUES DE ABATIR EN TERCERA SE PUEDE RESPONDER CON EL GOLPE DERECHO, EL CUPÉ, LA SEGUNDA Y UNA VUELTA DE ESPADA.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de tercera, tirar el golpe derecho, es decir, volver sobre la línea de la parada, y volver la mano de tercera, con elevacion y oposicion.

EL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de tercera, pasar uno su espada por encima de la punta de la del adversario, la mano siempre vuelta de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Esta se hace sin pararse.)

LA SECUNDA.

Se debe, despues de la parada de tercera, volver la respuesta del sitio mismo de la posicion donde la espada encontró la del adversario, volviendo la mano de primera y dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de fuera con elevacion y oposicion.

UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, despues de la parada de tercera, pasar uno su espada por encima de la punta y por debajo del brazo del adversario, y dirijir la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion, tanto la mano vuelta de cuarta, como de primera.

DESPUES DE LA CUARTA DE OPOSICION, SE PUEDE RESPONDER EL GOLPE DERECHO, LIBRAR LA ESPADA, EL CUPÉ, LA SEGUNDA, UNA VUELTA DE ESPADA, EL LIGAMENTO, EL CUPÉ CORONADO, Y LA TERCERA POR DEBAJO.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de cuarta, tirar el golpe derecho, volviendo la mano de cuarta, y dirijir la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, pasar la espada por debajo de la del adversario, volviendo la mano de cuarta, y dirijir la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion.

EL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de cuarta, pasar la punta por encima de la del adversario, volviendo la mano de cuarta, y dirijir uno su punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion.

LA SEGUNDA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, pasar uno su espada cerca de lo alto y lo bajo del cuerpo, volviendo la mano de primera, y dirijir la punta á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, pasar uno su espada por encima de la punta y por debajo del brazo del adversario, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

LIGAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, volver uno su espada al rededor de la del adversario, arrastrando esta por una opresion contínua, volviendo la mano de cuarta, y dirije uno la punta de su espada á lo alto de la línea de adentro, con elevacion y oposicion.

EL CUPÉ CORONADO.

Se debe, despues de la parada de cuarta, retirar la mano, y la espada de cuarta, pasándola por encima de la coronilla de la cabeza; al momento se vuelve la mano de primera, y se dirije la punta, pasándola por encima de la del adversario, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

LA TERCERA POR DEBAJO.

Se debe, despues de la parada de cuarta, hacer correr uno su espada á lo largo de la del adversario, volviendo la mano de cuarta; al momento se vuelve otra vez de tercera y se dirije la punta (pasando por debajo del brazo del adversario) á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion.

DESPUES DE LA TERCERA DE OPOSICION, SE PUEDE RESPONDER EL GOLPE DERECHO, LIBRAR LA ESPADA, EL CUPÉ, LA SEGUNDA, UNA VUELTA DE ESPADA Y LIGAR.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de tercera, tirar derecho, volviendo la mano de primera, y dirijir la punta de la espada á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion.

LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de tercera, hacer correr un poco la espada á lo largo de la que está opuesta, volviendo la mano de tercera; al momento pasa uno por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

EL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de tercera, retirar el puño cerca del hombro derecho; se hace pasar la punta por encima de la del adversario, y dirije uno la suya á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

LA SEGUNDA.

Se debe, despues de la parada de tercera, dejar caer uno la punta de su espada debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de primera, sin que el puño mude de posicion, y dirije uno la punta á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion.

UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, despues de la parada de tercera, retirar la mano, vuelta de tercera, cerca del hombro derecho, pasando de prisa la espada de uno por encima de la punta y por debajo del brazo del adversario; en seguida se dirije la punta, volviendo la mano de cuarta, á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion.

LIGAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de tercera, volver de prisa la mano de tercera, y volver su espada al rededor de la del adversario, arrastrando esta por una opresion contínua, dirijiendo uno su punta, la mano vuelta de cuarta, á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion.

DESPUES DE LA QUINTA DE OPOSICION SE PUEDE RESPONDER EL GOLPE DERECHO, LIBRAR LA ESPADA Y EL CUPÉ.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, parando quinta, volver la mano de tercera, levantar la punta mas que el puño, y dirijir la punta á lo bajo de la línea de fuera, con oposicion.

LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de quinta, pasar uno el puño y la espada por encima, volviendo la mano de cuarta y sin apartarse de la espada del adversario; en seguida dirijir la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

EL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de quinta, sin separarse de la espada del adversario, volver la mano de cuarta, retirando la espada acia atras; en seguida pasa uno su espada por encima de la del adversario, volviendo la mano de primera, y se dirije la punta á lo alto de la línea de tercera, sin elevacion.

DESPUES DE LA SESTA DE OPOSICION, SE PUEDE RESPONDER EL GOPLE DERECHO, LA SEGUNDA Y LIGAR.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, cuando paran la sesta, dirijir uno la punta de la espada, sin apartarse de la del adversario, á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

LA SEGUNDA.

Se debe, despues de la parada de sesta, dirijir uno la punta de su espada, volviendo la mano de primera, á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

Igualmente se puede tirar la segunda pasando el puño, sin separarse de la espada del adversario, por encima de su punta, y dirijir la de uno á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion.

LIGAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de sesta, arrastrar la espada del adversario con la de uno, y dirijir la punta de esta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion: tanto la mano vuelta de cuarta, como de primera. (Este golpe así resulta tercera.

DESPUES DE LA CUARTA, LA ESPADA ORIZONTAL, SE PUEDE RESPONDER EL GOLPE DERECHO, LIBRAR LA ESPADA, LA SEGUNDA, UNA VUELTA DE ESPADA Y EL CUPÉ CORONADO.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de cuarta, dirijir la punta de la espada de uno dejándola correr á lo largo de la del adversario, volviendo la mano de cuarta, sin separarse de la espada del adversario, á la línea alta de dentro, con elevacion y oposicion.

LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, pasar uno su espada por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de primera; y retirando un poco el puño, dirijir la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion.

LA SEGUNDA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, retirar un poco el puño, haciendo pasar uno la espada cerca del cuerpo, volviendo la mano de primera, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, retirar el puño haciendo uno pasar su espada por encima de la punta y por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de cuarta y dirijir la punta á lo alto de la linea de dentro, con elevacion y oposicion.

EL CUPÉ CORONADO.

Se debe, despues de la parada de cuarta, bajar la mano vertida de cuarta, y sin abandonar la espada del adversario; de esta manera, la espada de uno vuelve á tercera. Sin pararse uno, lleva su espada, arrastrando la del adversario, á la altura de la frente; de pronto pasa uno la espada y la mano, vueltas de primera, por encima de la coronilla de la cabeza, y se dirije la punta á lo alto de la linea de fuera, con elevacion y oposicion.

DESPUES DE LA CUARTA, LA ESPADA VERTICAL, SE PUEDE RESPONDER CON EL GOLPE DERECHO, LIBRAR LA ESPADA, LA SEGUNDA, UNA VUELTA DE ESPADA Y LIGAR.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de cuarta, volver la mano tambien de cuarta, dejando

caer la punta de la espada, y dirijiéndola con elevacion y oposicion á lo alto de la línea de dentro; pero si la parada es tercera, se tira el golpe derecho, volviendo la mano de primera.

LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, dejar caer la punta de la espada, pasándola uno por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de primera, y se dirije con elevacion y oposicion á lo alto de la línea de fuera; pero si la parada es tercera, libra uno volviendo la mano de cuarta.

EL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de cuarta, retirar un poco el puño y la espada para atras; de pronto pasa uno el puño por debajo de la espada del adversario, y la de uno por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion: pero sí la parada es tercera, da uno el cupé por debajo.

LA SEGUNDA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, hacer pasar uno su espada cerca del hombro izquierdo, y luego todo lo largo del cuerpo, vol-

viendo la mano de primera, y dirijir la punta á lo bajo de la linea de dentro, con elevacion y oposicion; pero si la parada es tercera, no hace uno sino volver la mano de primera.

UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, retirar un poco el puño, haciendo uno pasar su espada por encima de la punta y por debajo del brazo del adversario, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta, con elevacion y oposicion, á lo alto de la línea de dentro; pero si la parada es tercera, la vuelta se da á la línea de dentro.

LIGAR LA ESPADA.

Se debe, despues de la parada de cuarta, oprimir con la espada de uno la del adversario, volviendo la mano de tercera, y dirijir la punta á lo alto de la línea de fuera; pero si la parada es tercera, la punta de la espada se dirije á lo alto de la línea de fuera; despues de ligar la otra al recibir la parada.

DESPUES DE LA TERCERA, LA ESPADA OBLICUA, SE PUEDE RESPONDER EL GOLPE DERECHO, EL CUPÉ, Y LA SEGUNDA.

EL GOLPE DERECHO.

Se debe, despues de la parada de tercera, seguir uno con su espada lo largo de la del

adversario, volviendo la mano de primera, y arrastrarla con elevacion y oposicion.

EL CUPÉ.

Se debe, despues de la parada de tercèra, pasar la espada por encima de la punta de la del adversario, volviendo la mano de tercera, y dirijir la punta á lo bajo de la línea de fuera.

LA SEGUNDA.

Se debe, despues de la parada de tercera, pasar la mano, vuelta de tercera, por debajo de la espada del adversario, sin separarse de ella; y sin detenerse, dirije uno la punta de su espada, volviendo la mano de primera, á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion.

OBSERVACION.

Al final de cualquiera parada que sea, hecha por varios movimientos que se terminen por el frote, abatiendo ó por la oposicion, sea la espada orizontal, sea vertical ú oblicua, las respuestas son las mismas que ya llevamos esplicadas; por ejemplo, el contra de cuarta por el frote, respuesta la misma que la simple parada de cuarta. Y lo mismo sucede respecto á los demas.

Tambien se puede igualmente á cada para-

da hacer preceder la respuesta por cualquier finjimiento que sea.

NOMBRE DE LAS ESTOCADAS QUE CADA PARADA ENCUENTRA.

La parada de cuarta, sea por el frote, abatiendo, ó por la oposicion, encuentra la espada del adversario, cuando el ataque es tirado á lo alto de dentro, para el golpe derecho, el librar la espada, el cupé, la vuelta de espada, el ligamento y el cupé coronado.

La parada de tercera, sea por el frote, sea abatiendo, ó por la oposicion, encuentra la espada del adversario cuando el ataque es tirado á lo alto de la linea de fuera, para el golpe derecho, el librar la espada, el cupé, la vuelta de espada, el ligamento, y el cupé coronado.

La parada de primera, por su oposicion, encuentra la espada del adversario cuando el ataque es tirado á lo alto de la línea de dentro, para el golpe derecho, el librar la espada, el cupé y el ligamento, cuando se hace en la línea de fuera.

La parada de quinta, sea abatiendo, ó por la oposicion, encuentra la espada del adversario cuando el ataque es tirado á lo alto-bajo de una de las dos líneas, para el golpe derecho, el librar la espada, la segunda, el ligamento, y la tercera por debajo.

La parada de sesta, sea abatiendo, ó por la oposicion, encuentra la espada del adversa-

rio cuando el ataque es tirado á lo bajo de la línea de dentro, para el golpe derecho, el librar la espada, la segunda, el ligamento, y la tercera por debajo.

La parada de cuarta, la espada orizontal, encuentra la espada del adversario cuando el ataque es tirado á lo alto y bajo de la línea de dentro, para el golpe derecho, el librar la espada, el cupé, la segunda, la vuelta de espada, el ligamento, y la tercera por debajo.

La parada de cuarta ó de tercera, la espada vertical, encuentra la espada del adversario cuando el ataque es tirado á la una de las dos lineas, para el golpe derecho, el librar la espada, el cupé, la segunda, la vuelta de espada, el ligamento, la tercera por debajo, y el cupé coronado.

La parada de tercera, la espada oblicua, encuentra la espada del adversario cuando el ataque es tirado á lo alto ó en lo bajo de la línea de fuera, para el golpe derecho, el librar la espada, el cupé, la segunda, la vuelta de espada, el ligamento, la tercera por debajo, y el cupé coronado.

La parada del contra de cuarta, tanto pase la espada por encima como por debajo de la punta de la del adversario, uniéndose á ella por el frote, abatiendo, ó por la oposicion, cuando el ataque es retirado á lo alto de la línea de fuera, para el golpe derecho, el librar la espada, el cupé, y el cupé coronado.

La parada del contra de tercera, tanto pase la espada por encima como por debajo de la punta de la espada del adversario, uniéndose á ella, sea por el frote, abatiendo, ó por la oposicion, cuando el ataque es tirado en lo alto de la línea de dentro, para el golpe derecho, el librar la espada, el cupé, y el cupé coronado.

Nota. Los contras encuentran igualmente la espada del adversario, cuando el ataque es tirado en la línea opuesta á la de la simple parada. (*Véase mas arriba el contra de cuarta y el de tercera.*)

ESTOCADAS QUE SE DEBEN EMPLEAR SEGUN LOS DIFERENTES MOVIMIENTOS DEL ADVERSARIO, CUANDO UNO SE HALLA DESPLEGADO SOBRE ÉL, SEA QUE PREVENGA SU DESPLEGUE, SEA QUE SE QUEDE DESPLEGADO.

ESTANDO DESPLEGADO SOBRE ÉL.

Cuando para la cuarta, sin responder, y que su espada se halla opuesta en la línea de dentro, se puede tirar con la continuacion de mano el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, librar la espada, el cupé, la segunda, una vuelta de espada, ligar, la tercera por debajo, y el cupé coronado.

Cuando para la tercera, sin responder, y que su espada se halla opuesta en la línea de fuera, se puede tirar por la continuacion de mano el golpe derecho, volviendo la mano de

cuarta, librar la espada, el cupé, la segunda, una vuelta de espada, ligar, y el cupé coronado.

Cuando para la primera, sin responder, y que su puño se halla opuesto en la línea de dentro, se puede responder con la continuacion de mano el golpe derecho, ganando lo débil de su espada, librar la espada, el cupé por debajo, la segunda, y la tercera por debajo.

Cuando para la quinta, sin responder, se puede tirar por la continuacion de mano el golpe derecho, volviendo la mano de cuarta, librar la espada en forma de cupé, la segunda retirando la mano vuelta de primera, pasando uno su espada por encima de la punta de la otra, y ligar la espada.

Cuando para la sesta, sin responder, se puede tirar por la continuacion de mano el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, la segunda pasando el puño, la mano vuelta de primera, por encima de la espada del adversario sin separarse de ella, y ligar la espada.

Cuando para la cuarta, la espada orizontal, sin responder, se puede tirar por la continuacion de mano el golpe derecho, volviendo la mano de tercera; librar la espada, se hace como el cupé de cuarta, volviendo la mano de primera con elevacion, retirando un poco el puño; el cupé, volviendo la mano de primera, por una vuelta de puño, y el cupé coronado.

Cuando para la cuarta, la espada vertical, sin responder, se puede tirar por la continua-

cion de mano el golpe derecho, la mano vuelta de tercera; librar la espada; el cupé, la segunda, una vuelta de espada; la tercera por debajo, si la parada se hace en lo alto de la línea, y el cupé coronado; pero si la parada es tercera, se puede tirar el golpe derecho, la mano vuelta de cuarta.

Cuando para la tercera, la espada oblícua, sin responder, se puede tirar el golpe derecho por la continuacion de mano, volviéndola de cuarta, librar la espada, volviendo la mano de primera, y el cupé, volviendo la mano de cuarta.

Nota. A todas las paradas formadas de varios movimientos, y que terminen como estas que anteceden, y en las que el adversario no responda, se pueden tirar las mismas estocadas; igualmente se pueden hacer finjimientos con la reposicion de mano.

SOBRE LAS PREPARACIONES DEL ADVERSARIO.

Cuando marcha en cuarta, forzando la espada, se le puede parar (1) por el golpe derecho, volviendo la mano de tercera; librando la es-

(1) Entiéndase por parar al adversario en su marcha ó golpe de ataque, el golpe de arresto, tomado segun manifiesta el capítulo sobre las preparaciones del adversario, y con las estocadas que á cada movimiento cita.

pada, la mano vuelta de primera, con el cupé, volviendo la mano de primera, por una vuelta del puño, y por el cupé coronado.

Cuando marcha en tercera, forzando la espada, se le puede parar por el golpe derecho, volviendo la mano de cuarta, librando, por el cupé, la segunda y ligando.

Cuando marcha sin cubrirse, se le puede parar por el golpe derecho, librando la espada, por el cupé y la segunda.

Cuando marcha cubierto en una de las líneas, se le puede parar por el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, cuando se hace la marcha en la línea de dentro, y en cuarta cuando la marcha se hace en la línea de fuera; igualmente librando la espada, por el cupé, la segunda, una vuelta de espada, ligando, y por la tercera por debajo, cuando la marcha se hace en la línea de dentro.

Cuando recula sobre el ataque, ó se levanta del despliegue á la guardia sobre el pié derecho, se puede tirar el golpe derecho, librar la espada, el cupé, la segunda, una vuelta de espada, ligando, y la tercera por debajo.

Cuando el adversario, parando ó tomando la cuarta de oposicion, llega cuerpo á cuerpo, el que sostiene la marcha y la parada debe al momento, volviendo la mano de primera, pasar su espada cerca de lo bajo del cuerpo, y llevar con la mayor rapidez posible la mano vuelta de cuarta sobre el hombro izquierdo, debiendo

dirijir la punta de su espada á lo alto de la línea de fuera.

Se puede igualmente, sobre la misma posicion, pasar la espada por encima de la punta de la otra y cerca de lo alto y bajo del cuerpo, volviendo la mano de primera, luego volver con toda rapidez á pasar el puño y la espada por encima de la cabeza dando el cupé coronado.

Tambien se hace en la línea de tercera.

Cuando el adversario ataca desplegándose en lo alto de la línea, se le puede parar por debajo, por el golpe derecho, librando la espada, por el cupé, la segunda, una vuelta de espada, el ligamento y la tercera por debajo; y si ataca en lo bajo sin cubrirse, se le para con el golpe derecho.

Cuando prepara el ataque finjiendo librar la espada, se le puede tomar el tiempo por el golpe derecho, librando la espada, por el cupé, la segunda, una vuelta de espada, y ligando; y la tercera por debajo, cuando se finje en la línea de dentro.

Cuando prepara el ataque finjiendo el cupé, se puede ganar el tiempo por el golpe derecho, librando la espada, por el cupé, la segunda, una vuelta de espada, y ligando; y la tercera por debajo cuando se finje en la línea de dentro.

Cuando prepara el ataque finjiendo la segunda, se puede ganar el tiempo con el golpe derecho y ligando.

Cuando prepara el ataque finjiendo una vuelta de espada, se puede ganar el tiempo con el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, cuando se finje en la línea de dentro; y cuarta, cuando se finje en la línea de afuera; librando la espada, por el cupé, la segunda, una vuelta de espada, y la tercera por debajo cuando se finje en la línea de dentro.

Cuando prepara el ataque finjiendo ligar la espada, se puede ganar el tiempo por el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, cuando se finje en la línea de dentro, y en cuarta, siendo en la línea de fuera donde se finje; librando la espada, por el cupé, la segunda, una vuelta de espada, y la tercera por debajo, cuando se finje en la línea de dentro.

Cuando prepara el ataque finjiendo tirar derecho por debajo, se puede ganar el tiempo con el golpe derecho y ligando.

Cuando prepara el ataque abatiendo, se puede ganar el tiempo con el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, cuando se abate en la línea de dentro, y en cuarta, siendo en la línea de fuera; librando la espada, por el cupé, la segunda, una vuelta de espada, ligando la espada, y con la tercera por debajo, cuando se abate en la línea de dentro.

Cuando prepara el ataque oprimiendo la espada, se puede ganar el tiempo con el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, si oprime en la línea de dentro, y en cuarta, si en la

línea de fuera; librando la espada, por el cupé, la segunda, una vuelta de espada, ligando, y con la tercera por debajo, cuando se oprime en la línea de dentro.

Cuando prepara el ataque por el frote, se puede ganar el tiempo por el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, cuando el frote se hace en la línea de dentro; librando la espada, por el cupé, la segunda y la tercera por debajo, cuando el frote se hace en la línea de fuera.

Cuando prepara el ataque empeñando la espada, se puede ganar el tiempo por el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, cuando el empeño se hace en la línea de dentro, y de cuarta, si el empeño se hace en la línea de fuera; librando la espada, por el cupé, la segunda, una vuelta de espada, ligando, y la tercera por debajo, siendo el empeño en la línea de dentro.

Cuando prepara el ataque con cambios de espada, se puede ganar el tiempo por el golpe derecho, librando la espada, el cupé, la segunda, una vuelta de espada, ligando, y con la tercera por debajo.

Nota. Las preparaciones arriba esplicadas se aplican tanto en la línea de dentro, como en la de fuera; se puede tambien hacer preceder la estocada por finjimientos.

CUANDO QUEDA DESPLEGADO.

Cuando subsiste desplegado, oprimiendo la espada en cuarta contra la de uno sin le-

vantarse, se puede tirar el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, librar la espada, el cupé, la mano vuelta de primera, por una vuelta del puño, la segunda, ligar la espada, la tercera por debajo, y el cupé coronado.

Pero si empeña en el mismo momento su espada en tercera, se puede librar la espada, tirar el cupé, la segunda, una vuelta de espada, y ligar.

Cuando subsiste desplegado, y que oprime la espada en tercera contra la de uno sin levantarse, se puede tirar el golpe derecho, volviendo la mano de cuarta, librar la espada, el cupé, la segunda, una vuelta de espada, y ligar.

Pero si empeña en el mismo momento su espada en cuarta, se puede tirar el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, librar la espada, el cupé, la segunda, una vuelta de espada, ligando la tercera por debajo, y el cupé coronado.

Cuando estando desplegado, su espada queda en la posicion de primera sin levantarse, se puede tirar el golpe derecho, ganando uno con su espada lo débil de la otra, librar la espada, pasándola por encima del puño, el cupé por debajo, la segunda, ligar, y la tercera por debajo.

Cuando estando desplegado, y que su espada queda en la posicion de quinta sin levantarse, se puede tirar el golpe derecho vol-

viendo la mano de cuarta, librar la espada, el cupé, la segunda y ligar.

Cuando estando desplegado, y que su espada queda en la oposicion de sesta sin levantarse, se puede tirar el golpe derecho, ganando uno con su espada lo débil de la otra, librar la espada pasándola por encima del puño del otro, el cupé por debajo, la segunda pasando por encima de su puño, ligar y la tercera por debajo.

Cuando estando desplegado, y que su espada queda en la posicion de cuarta, la espada orizontal, sin levantarse, se puede tirar el golpe derecho, volviendo la mano de tercera, librar la espada, volviendo la mano de primera, igualmente vuelta de cuarta en forma de cupé, el cupé, la mano vuelta de primera, por una vuelta de puño, y el cupé coronado.

Cuando estando desplegado, y su espada queda en la posicion de cuarta, la espada vertical, sin levantarse, se puede tirar el golpe derecho, la mano vuelta de tercera, siendo dentro, y de cuarta, siendo fuera, librar la espada, la mano vuelta de primera, el cupé, la segunda, una vuelta de espada, la tercera por debajo, si la parada se hace en la línea de dentro, y el cupé coronado.

ESPLICACION Y MODO DE FINJIR.

FINJIR EL GOLPE DERECHO EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en la línea de dentro, la mano vuelta de tercera, de pronto, por una estension rápida del brazo, hace uno correr su espada á lo largo de la del adversario, volviendo la mano de cuarta, y amenazando con la punta sus ojos. Este movimiento le obliga á la parada de cuarta ó al contra de tercera.

Tambien se hace este finjimiento amenazando á lo bajo de la línea de dentro; este movimiento obliga al adversario á la parada de quinta ó al contra de sesta.

Despues de finjir derecho, para tirar solo el golpe derecho, se deberá, al volver la mano de tercera, retirar un poco el puño para sí, opuesto para dentro, y la punta de la espada al aire.

FINJIR DERECHO EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en la línea de fuera, la mano vuelta de cuarta; de pronto, por una estension rápida del brazo, hace uno correr su espada á lo largo de la del adversario, volviendo la mano de tercera, y amenazando sus ojos con la punta; este movimiento le obliga á la parada de tercera, ó al contra de cuarta.

Despues de finjir derecho, para tirar solamente el golpe derecho, se deberá, al volver la mano de cuarta, retirar un poco el puño para sí, opuesto para fuera, la punta de la espada al aire.

FINJIR EL LIBRAR LA ESPADA EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; de seguida hace uno pasar la espada por debajo del puño del adversario, estendiendo el brazo casi del todo, volviendo la mano de cuarta. Este movimiento obliga al adversario á la parada de cuarta ó al contra de tercera.

FINJIR EL LIBRAR LA ESPADA EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; de seguida hace uno pasar su espada por debajo del puño del adversario, tendiendo el brazo de casi toda su estension, la mano vuelta de tercera. Este movimiento obliga al adversario á la parada de tercera, ó al contra de cuarta.

FINJIR EL CUPÉ EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta entre la

cuarta y la tercera; en seguida retira uno un poco el puño, y se hace pasar la espada, la mano vuelta de cuarta, por encima de la punta de la del adversario, y se amenaza el cuerpo por la estension del brazo. Este movimiento obliga al adversario á la parada de cuarta, ó al contra de tercera.

FINJIR EL CUPÉ EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; en seguida retira uno el puño un poco, y se hace pasar la espada, volviendo la mano de tercera, por encima de la punta de la del adversario, y se amenaza el cuerpo por la estension del brazo. Este movimiento obliga al adversario á la parada de tercera, ó al contra de cuarta.

FINJIR LA SEGUNDA EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; en seguida hace uno correr su espada á lo largo de la del adversario; sin detenerse, vuelve uno la mano de primera, y se amenaza con la punta, lo bajo de la línea de tercera. Este movimiento obliga al adversario á la parada de quinta, ó al contra de sesta.

Se finje igualmente la segunda, estando empeñada la espada en lo alto de la línea de dentro; debe uno pasar su espada cerca de lo alto y bajo de su cuerpo, volviendo la mano de primera, y se amenaza al adversario en lo bajo de la línea de dentro. Este movimiento le obliga al contra de quinta ó á la parada de sesta.

FINJIR UNA VUELTA DE ESPADA EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; en seguida retira uno un poco el puño, y se hace pasar la espada por encima de la punta, y por debajo del puño del adversario, el brazo casi estendido, la mano vuelta de cuarta, y la punta de la espada frente á frente de los ojos del adversario; este movimiento le obliga á la parada de tercera y de cuarta ó á la parada de tercera y contra de cuarta.

FINJIR UNA VUELTA DE ESPADA EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; en seguida retira uno un poco el puño, y se hace pasar la espada por encima de la punta y por debajo del puño del adversario, el brazo casi estendido, la mano vuelta de cuarta, y la punta de la espada frente

á frente de los ojos del adversario. Este movimiento le obliga á la parada de cuarta y tercera, ó á la parada de cuarta y contra de cuarta.

FINJIR EL LIGAR LA ESPADA EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; en seguida se vuelve la mano de cuarta, y hace uno dar á su espada una vuelta, arrastrando por una opresion continua la del adversario, en la misma posicion del desplegue, volviendo la mano de tercera, y la punta un poco alta. Este movimiento obliga al adversario á oprimir su espada en cuarta ó á parar el contra de tercera.

FINJIR EL LIGAR LA ESPADA EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; en seguida se vuelve la mano de tercera, y hace uno dar á su espada una vuelta, arrastrando por una opresion continua la del adversario en la misma posicion del desplegue, volviendo la mano de cuarta, la punta de la espada un poco alta. Este movimiento obliga al adversario á oprimir su espada en tercera ó á parar el contra de cuarta.

ABATIR EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; en seguida separa uno su espada de la del adversario, y se lleva un si es no es al lado, dando al momento un golpe seco mas ó menos fuerte con lo débil de la espada de uno sobre lo fuerte de la otra, adelantando un poco el brazo. Este movimiento obliga al adversario á la parada de cuarta, ó al contra de tercera.

ABATIR EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; en seguida separa uno su espada de la del adversario, y se lleva un si es no es al lado, dando al momento un golpe seco mas ó menos fuerte con lo débil de la espada de uno sobre lo fuerte de la otra, adelantando un poco el brazo. Este movimiento obliga al adversario á la parada de tercera, ó al contra de cuarta.

LA OPRESION EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta entre la

cuarta y la tercera; en seguida vuelve uno la mano de tercera, oprimiendo la espada del adversario mas ó menos fuerte; este movimiento le obliga á oprimir la espada de uno en cuarta, ó á tomar el contra de tercera. (Se llama vulgarmente *finjir la flanconada*).

LA OPRESION EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; en seguida vuelve uno la mano de cuarta, oprimiendo la espada del adversario mas ó menos fuerte; este movimiento le obliga á oprimir la espada de uno en tercera, ó á tomar el contra de cuarta.

EL FROTE EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta entre la tercera y la cuarta; en seguida retira uno su espada volviendo la mano de cuarta, retirando un poco lo delantero del brazo, y entreabriendo los tres últimos dedos; sin detenerse, golpea uno sobre lo débil de la espada del adversario. Este movimiento le obliga á volver á la parada de cuarta, ó al contra de tercera.

EL FROTE EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta entre la

la cuarta y la tercera; en seguida retira uno su espada, volviendo la mano de tercera, retirando un poco lo delantero del brazo, y entreabriendo los tres últimos dedos; sin detenerse, golpea uno sobre lo débil de la espada del adversario; este movimiento le obliga á volver á la parada de tercera, ó á tomar el contra de cuarta.

EMPEÑAR LA ESPADA EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta entre la tercera y la cuarta; en seguida cambia uno su espada, volviendo la mano de tercera, y se opone uniéndola á la del adversario, dentro, y dando una llamada con el pié derecho. Este movimiento obliga al adversario á oprimir la espada de uno en cuarta, ó á tomar el contra de tercera.

EMPEÑAR LA ESPADA EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada á lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; en seguida cambia uno su espada volviendo la mano de cuarta, y se opone uniéndola á la del adversario, fuera, y dando una llamada con el pié derecho. Este movimiento obliga al adversario á oprimir la espada de uno en tercera, ó á tomar el contra *de cuarta.*

EL CAMBIO EN CUARTA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta entre la cuarta y la tercera; en seguida cambia uno su espada sin unirla á la del adversario, la mano en la misma posicion; este movimiento le obliga á la parada de cuarta, ó al contra de tercera.

EL CAMBIO EN TERCERA.

La espada debe estar empeñada en lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta entre la tercera y la cuarta; en seguida cambia uno su espada sin unirla á la del adversario, la mano en la misma posicion; este movimiento le obliga á tomar la parada de tercera, ó el contra de cuarta.

PARADAS UNIDAS CON LAS ESTOCADAS QUE SOLO FORMAN UN MOVIMIENTO, Y SE EMPLEAN PARA TOMAR EL GOLPE DE ARRESTO O PARAR AL TIRADOR.

EL GOLPE DE ARRESTO DE CUARTA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de dentro, dejar caer la punta de la espada, volviendo la mano de cuarta, con elevacion y oposicion. Se toma igualmente la mano vuelta de *primera*.

EL GOLPE DE ARRESTO DE TERCERA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, volver la mano de primera, con elevacion y oposicion. Igualmente se toma la mano vuelta, tanto de cuarta como de tercera.

EL GOLPE DE ARRESTO POR EL CUPÉ.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de la línea de fuera, retirar uno su espada para si, dando un golpe seco sobre la del adversario pasando sin detenerse por encima de su punta la mano vuelta de cuarta. Si el ataque se hace á la línea de fuera, se debe tomar la parada de tercera y el contra de tercera si se hace dentro. Se hace igualmente el cupé, cuando el ataque se hace á la línea de dentro, parando la primera, volviendo, sin pararse, la mano de cuarta, y pasando la espada próxima á lo alto y bajo del cuerpo.

EL GOLPE DE ARRESTO POR LA SEGUNDA.

Se debe, sobre el golpe tirado á lo alto de una de las dos líneas, retirar uno su espada para si, dando un golpe seco sobre la espada del adversario, pasando uno sin detenerse la *suya por* encima de la punta y por debajo del

brazo, la mano vuelta de primera; si el ataque se hace á la línea de dentro, se debe tomar la parada de cuarta, y el contra de cuarta si se hace á la línea de fuera.

Se puede hacer el mismo movimiento volviendo la mano de cuarta: de esta manera se llama *una vuelta de espada.*

EL GOLPE DE ARRESTO LIGANDO.

Se debe, sobre el golpe tirado por el golpe derecho á lo alto de una de las dos líneas, dar una vuelta al rededor de la espada del adversario, volviendo la mano de tercera, si el ataque se hace en la línea de dentro, y en cuarta si se hace en la línea de fuera; y si el adversario hace el ataque fuera ligando, se debe al momento volver la mano de tercera y bajar el brazo de toda su lonjitud, levantando la punta de la espada mas que el puño, este un poco adelantado.

EL GOLPE DE ARRESTO POR EL CUPÉ CORONADO DE CUARTA.

Se debe, sobre el golpe tirado por el golpe derecho á lo alto de la línea de fuera, adelantarse al golpe tendiendo el brazo, y volviendo la mano de tercera; sin detenerse, hace uno pasar su espada, volviendo la mano de cuarta, por encima de la cabeza, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro.

EL GOLPE DE ARRESTO POR EL CUPÉ CORONADO DE TERCERA.

Se debe, sobre el golpe tirado por el golpe derecho á lo alto de la línea de dentro, adelantarse al golpe tendiendo el brazo, y volviendo la mano de cuarta; sin detenerse, pasa uno su espada, la mano vuelta de primera, por encima de la cabeza, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de fuera.

Sobre los golpes finjidos, el que se obliga á la parada debe tomar la parada de cuarta, ó el contra de tercera, cuando se finje en lo alto de las líneas: tambien se toma la parada de tercera y el contra de cuarta; y si se finje en lo bajo de las líneas, se debe tomar la parada de sesta ó el contra de quinta, ó vice-versa, la parada de quinta y el contra de sesta.

Para bien concebir la ejecucion de la estocada, paradas, respuestas y golpes finjidos, se debe tener el florete en la mano, y no solo ceñirse á esto; pues la viva voz, unida al estudio, es el medio mas seguro para poder dar uno razon cierta de cuanto se lleva esplicado.

PARADAS ENGAÑADAS POR EL GOLPE FINJIDO Y LA ESTOCADA, FORMANDO GOLPES DE DOS MOVIMIENTOS.

N.° 1. FINJIR DERECHO EN CUARTA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto tirar derecho, volviendo la mano de cuarta, haciendo correr uno su espada á lo largo de la otra, y dirijir la punta á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, retira uno un poco la mano, vuelta de cuarta, á la altura del hombro derecho, la espada y la punta opuestas para fuera; al momento tira uno derecho, sea volviendo la mano de cuarta ó bien de primera, á lo alto de la línea de tercera. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, cambiar uno su espada de línea, pasando por debajo de su puño, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, y se dirije la punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, cambia uno su espada de línea, pasándola por debajo de su puño, y se dirije la punta á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para cuarta, llevar la mano, vuelta de cuarta, á la altura y cerca del hombro derecho; sin pararse, pasa uno su espada, volviendo la mano de tercera, por encima de la punta de la otra, dirijiendo la suya á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto lleva uno la mano, vuelta de tercera, á la altura y cerca del hombro izquierdo; sin detenerse, pasa uno su espada, volviendo la mano de cuarta, por encima de su punta, dirijiendo la de uno á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar uno el puño y la punta de su espada para sí; sin detenerse, la hace uno pasar cerca d

cuerpo, la mano vuelta de primera, y dirije uno su punta á lo bajo de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, deja uno caer la punta de su espada por debajo del puño del otro, volviendo la mano de primera, y dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, pasar uno su espada por encima de la punta de la suya, y por debajo de su brazo, la mano siempre vuelta de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de cuarta y engaña la tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto pasa uno la punta de su espada por encima de la de él, y por debajo de su puño, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada del contra de tercera, y engaña la cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para cuarta, hacer dar uno á su espada una vuelta, arrastrando la otra por una opresion continua, dirijiendo uno la punta de la suya á lo bajo de la línea de tercera, la mano vuelta de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, hace uno dar una vuelta á su espada, arrastrando la otra por una opresion continua, dirijiendo la punta de la de uno, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

N.° 2. FINJIR DERECHO EN TERCERA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto tirar derecho, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, haciendo correr uno su espada á lo largo de la otra, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, retira uno un poco la mano, vuelta de ter-

cera, á la altura del hombro izquierdo, la espada y la punta opuestas para dentro: al momento tira uno derecho, volviendo la mano de cuarta, á lo alto de la línea, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto cambiar uno su espada de línea pasándola por debajo de su puño, dirijiendo la punta de la de uno á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, cambia uno la espada de línea, pasándola por debajo de su puño, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de tercera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. Este golpe sutiliza la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para cuarta, llevar la mano, vuelta de tercera, á la altura y cerca del hombro izquierdo; sin detenerse, pasa uno su espada, volviendo la mano de cuarta, por encima de la punta, dirijiendo la de uno á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y opo-

sicion. (Este golpe sutiliza la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto lleva uno la mano, vuelta de cuarta, á la altura y cerca del hombro derecho: sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de tercera, y se dirije á lo alto de la linea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para tercera, dejar caer uno la punta de su espada debajo del puño del otro, volviendo la mano de primera, dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, retira uno de pronto el puño y la espada para sí; sin detenerse, la hace uno pasar cerca de lo alto y bajo del cuerpo, volviendo la mano de primera, y se dirije á lo bajo de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para tercera, pasar uno su espada por encima de su punta y por debajo de su brazo, volviendo la mano de

cuarta ó de primera, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de tercera y engaña la cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, pasa uno de pronto su espada por encima de la punta y por debajo de su puño, la mano vuelta de cuarta, dirijiendo la punta de la de uno á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada del contra de cuarta y engaña la tercera.)

FINJIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para tercera, hacer uno dar una vuelta á su espada, arrastrando la otra por una opresion continua, dirijiendo la punta de la de uno á lo alto de la línea de tercera, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, hace uno dar una vuelta á su espada, arrastrando la otra por una opresion continua, dirijiendo uno la punta á lo alto de la línea de cuarta, la mano vuelta de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de cuarta.)

N.º 3. FINJIR LIBRAR LA ESPADA EN CUARTA Y LIBRAR.

Se debe, si el adversario para cuarta, sin detenerse, pasar uno segunda vez su espada por debajo de su puño, y dirijir la punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta. Se llama vulgarmente *uno-dos*.

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto pasa uno su espada segunda vez por debajo del puño, y dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar de pronto el puño, la mano vuelta de cuarta, á la altura y cerca del hombro derecho; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra: la mano vuelta de tercera, y se dirije la punta de la de uno á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto lleva uno la mano, vuelta de tercera, á la altura y cerca del hombro izquierdo; sin detenerse, pasa uno su espada por en-

cima de la punta de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar de pronto el puño y la punta de su espada para sí; sin detenerse, la pasa uno, volviendo la mano de primera, cerca del cuerpo, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto deja uno caer la punta de su espada debajo de su brazo, volviendo la mano de primera, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar de pronto la espada, la punta al aire, pasando uno sin detenerse por encima de su punta y por debajo de su brazo, dirijiendo la punta de uno, la mano siempre vuelta de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con eleva-

cion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta y tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno la espada, la punta al aire, pasándola, sin pararse uno, por encima de la punta de la otra y por debajo de su brazo, y se dirije la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera y cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para cuarta, apoderarse de su espada al momento retirando un poco lo delantero del brazo; y sin pararse, hacer dar una vuelta á la espada de uno arrastrando la otra, y dirijir la punta de la de uno á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto ocupa uno su espada con la suya, volviendo al rededor de la otra y arrastrándola por una opresion continua, dirijiendo la punta de la de uno á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

N.º 4. FINJIR LIBRAR LA ESPADA EN TERCERA Y LIBRAR.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto pasar uno su espada segunda vez por debajo de su puño, volviendo la mano de cuarta, y dirijiendo la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera. Se llama vulgarmente *uno-dos.*)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, pasa uno de pronto segunda vez su espada por debejo del puño, la mano vuelta tanto de cuarta como de tercera, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para tercera, retirar de pronto la espada, volviendo la mano de tercera, á la altura y cerca del hombro izquierdo; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto lleva uno la mano, vuelta de cuar-

Pero si el adversario toma el contra de tercera, cambia uno su espada de línea, pasándola por debajo de su puño, y se dirije la punta á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para cuarta, llevar la mano, vuelta de cuarta, á la altura y cerca del hombro derecho; sin pararse, pasa uno su espada, volviendo la mano de tercera, por encima de la punta de la otra, dirijiendo la suya á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto lleva uno la mano, vuelta de tercera, á la altura y cerca del hombro izquierdo; sin detenerse, pasa uno su espada, volviendo la mano de cuarta, por encima de su punta, dirijiendo la de uno á lo alto de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar uno el puño y la punta de su espada para sí; sin detenerse, la hace uno pasar cerca del

de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera y de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno un poco el puño y la punta de la espada para sí; y sin detenerse, la pasa uno por encima de la punta de la otra y por debajo de su brazo, y se dirije á lo alto de la línea de cuarta, la mano vuelta de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta y la tercera.)

FINJIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para tercera, unir al momento su espada con la de uno, retirando un poco el puño; sin detenerse, da uno vuelta con la suya al rededor de la otra por una opresion continua, volviendo la mano tanto de cuarta como de primera, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto ocupa uno su espada con la propia, retirando un poco el puño; sin detenerse, da uno vuelta con la espada al rededor de la otra por una opresion continua, la mano vuelta de cuarta, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de cuarta.)

N.º 5. FINJIR EL CUPÉ EN CUARTA Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto pasar uno su espada por debajo del puño del otro, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto pasa uno su espada por debajo del otro brazo, la mano vuelta de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para cuarta, llevar de pronto el puño á la altura y cerca del hombro derecho, la mano vuelta de cuarta; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la otra, volviendo la mano de tercera, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto lleva uno el puño á la altura y cerca del hombro izquierdo, volviendo la mano de tercera; sin pararse, pasa uno su es-

pada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar de pronto un poco el puño y la punta de la espada; sin detenerse, la pasa uno cerca del cuerpo, la mano vuelta de primera, y se dirije á lo bajo de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto se deja caer la punta debajo de su brazo, la mano vuelta de primera, y se dirije á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y LA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto retirar el puño y la punta de la espada, pasándola, sin pararse, por encima de la punta de él y por debajo de su brazo, y dirije uno la punta de la suya, la mano siempre vuelta de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta y de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno el puño y la punta de su espada, y la pasa, sin pararse, por encima de la punta de él y por debajo de su brazo, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, dirijiendo uno la punta de la suya á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña el contra de cuarta y la tercera.)

FINJIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto unir uno su espada á la otra, y sin detenerse, hacer dar una vuelta á la espada, arrastrando la otra, y dirije uno su punta, volviendo la mano de cuarta, á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto une uno fuertemente su espada á la otra, y sin pararse, hace uno dar una vuelta á la suya arrastrando la otra por una opresion continua, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

N.° 6. FINJIR EL CUPÉ EN TERCERA Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para tercera, pasar uno de pronto su espada, la mano vuelta de cuarta, por debajo del brazo, y dirijir la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto pasa uno su espada por debajo del brazo de él, tanto vuelta la mano de cuarta como de primera, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para tercera, llevar de pronto el puño á la altura y cerca del hombro izquierdo, la mano vuelta de tercera; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto lleva el puño á la altura y cerca del hombro derecho, la mano vuelta de

cuarta; y sin pararse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de tercera, y dirijiendo la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto dejar caer la punta de la espada, volviendo la mano de primera, por debajo de su brazo, dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno el puño y la punta de la espada; sin detenerse, la hace uno pasar, la mano vuelta de primera, cerca del cuerpo, dirijiéndola á lo bajo de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y LA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto retirar el puño y la punta de la espada para sí; y sin detenerse, la pasa uno por encima de la otra y por debajo del brazo, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, y se dirije la punta á lo alto de la línea de tercera

con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera y de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno el puño y la punta de su espada; y sin detenerse, la pasa uno por encima de la punta de la otra, y se dirije á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta y la tercera.)

FINJIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto unir su espada á la suya, y hacer dar á la de uno una vuelta al rededor de la otra, arrastrándola, por una opresion continua, á lo alto de la línea de fuera, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto une uno su espada á la suya, haciendo dar una vuelta á la de uno, arrastrando la otra por una opresion continua, á lo bajo de la línea de dentro, la mano vuelta de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de cuarta.)

N.° 3. FINJIR LIBRAR LA ESPADA EN CUARTA Y LIBRAR.

Se debe, si el adversario para cuarta, sin detenerse, pasar uno segunda vez su espada por debajo de su puño, y dirijir la punta á lo alto de la línea de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta. Se llama vulgarmente *uno-dos*.

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto pasa uno su espada segunda vez por debajo del puño, y dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar de pronto el puño, la mano vuelta de cuarta, á la altura y cerca del hombro derecho; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra: la mano vuelta de tercera, y se dirije la punta de la de uno á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto lleva uno la mano, vuelta de tercera, á la altura y cerca del hombro izquierdo; sin detenerse, pasa uno su espada por en-

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

e debe, si el adversario para la sesta, reti-
de pronto el puño y la punta de la espada
a del cuerpo, la punta para abajo, la mano
pre de primera; sin detenerse, dirije uno la
á lo bajo de la línea de fuera, con eleva-
y oposicion. (Este golpe engaña la parada
esta.)
ero si el adversario toma el contra de
inta, de pronto retira uno el puño y la es-
da, como arriba se ha dicho, y se dirije la
nta á lo bajo de la línea de dentro, con ele-
cion y oposicion. (Este golpe engaña la pa-
a del contra de quinta.)

8. FINJIR LA SEGUNDA EN TERCERA Y EL GOLPE DERECHO.

e debe, si el adversario para la quinta, de
to volver la mano de cuarta, y dirijir la
a de la espada á lo alto de la línea de
tro, con elevacion y oposicion. (Este golpe
iña la parada de quinta.)
ro si el adversario toma el contra de ses-
pronto vuelve uno la mano de cuarta, y
ije la punta de la espada á lo alto de la
de fuera, con elevacion y oposicion. (Este
engaña la parada del contra de sesta.)

N.° 7. FINJIR LA SEGUNDA EN CUARTA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para la sesta, de pronto volver la mano de cuarta, y dirijir la punta de la espada, con elevacion y oposicion, á lo alto de la línea de tercera. (Este golpe engaña la parada de sesta.)

Pero si el adversario toma el contra de quinta, de pronto vuelve uno la mano de cuarta, y se dirije la punta de la espada, con elevacion y oposicion, á lo alto de la línea de cuarta. (Este golpe engaña la parada del contra de quinta.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para la sesta, retirar de pronto el puño cerca del hombro derecho, volviendo la mano de cuarta, y dirijiendo la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de sesta.)

Pero si el adversario toma la parada del contra de quinta, de pronto retira uno el puño, y se hace pasar la espada, volviendo la mano de cuarta, cerca de lo bajo y de lo alto del cuerpo, con el fin que toque lijeramente el hombro izquierdo, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de quinta.)

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para la sesta, retirar de pronto el puño y la punta de la espada cerca del cuerpo, la punta para abajo, la mano siempre de primera; sin detenerse, dirije uno la punta á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de sesta.)

Pero si el adversario toma el contra de quinta, de pronto retira uno el puño y la espada, como arriba se ha dicho, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de quinta.)

N.° 8. FINJIR LA SEGUNDA EN TERCERA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para la quinta, de pronto volver la mano de cuarta, y dirijir la punta de la espada á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de quinta.)

Pero si el adversario toma el contra de sesta, de pronto vuelve uno la mano de cuarta, y se dirije la punta de la espada á lo alto de la linea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de sesta.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para quinta, retirar de pronto el puño, y hacer pasar uno su espada, volviendo la mano de cuarta, cerca de lo alto y bajo del cuerpo, con el fin de que toque lijeramente el hombro izquierdo, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de quinta.)

Pero si el adversario toma el contra de sesta, de pronto retira uno el puño cerca del hombro derecho, volviendo la mano de cuarta, y dirije uno la punta de la espada á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de sesta.)

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para la quinta, retirar de pronto el puño y la espada cerca del cuerpo, la punta para abajo, la mano siempre en primera; sin detenerse, dirije uno la punta á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de quinta.)

Pero si el adversario toma el contra de sesta, de pronto retira uno el puño y la espada cerca del cuerpo, como arriba se ha dicho, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de fuera, con ele-

vacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de sesta.)

N.º 9. FINJIR UNA VUELTA DE ESPADA EN CUARTA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto retirar el puño, volviendo la mano de tercera, á la altura del hombro izquierdo, la espada y la punta opuestas para dentro; sin detenerse, dirije uno la punta corriéndola á lo largo de la otra espada, volviendo la mano de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto pasa uno su espada por debajo del brazo de él, la mano siempre de cuarta, y se dirije á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera).

FINJIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, pasar uno de pronto su espada por debajo del brazo de él, y dirijir uno la punta á lo alto de la línea de fuera, vuelta la mano de cuarta ó de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera y cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de ter-

N.° 5. FINJIR EL CUPÉ EN CUARTA Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto pasar uno su espada por debajo del puño del otro, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto pasa uno su espada por debajo del otro brazo, la mano vuelta de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para cuarta, llevar de pronto el puño á la altura y cerca del hombro derecho, la mano vuelta de cuarta; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la otra, volviendo la mano de tercera, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto lleva uno el puño á la altura y cerca del hombro izquierdo, volviendo la *mano de tercera*; sin pararse, pasa uno su es-

espada cerca de lo alto del cuerpo, la mano vuelta de primera, dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto deja uno caer la punta de su espada debajo del brazo de él, la mano vuelta de primera, dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar de pronto el puño, y hacer pasar uno su espada, sin detenerse, por encima de su punta y por debajo de su brazo, dirijiendo la punta de la de uno, la mano siempre de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta y de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno el puño, y se hace pasar la espada, sin detenerse, por encima de su punta y por debajo de su brazo, dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera y la cuarta.)

cera, de pronto dirije uno su espada por debajo del brazo de él, la mano siempre de cuarta, y dirije uno la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar de pronto el puño y la espada cerca del hombro derecho y á su misma altura, la punta de la espada casi al aire; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, la mano vuelta de tercera, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno el puño y la espada á la altura y cerca del hombro izquierdo, la punta casi al aire; sin detenerse, pasa uno su espada, volviendo la mano de cuarta, por debajo de la otra punta, y se dirije la de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar de pronto el puño, pasando (sin pararse) la

espada cerca de lo alto del cuerpo, la mano vuelta de primera, dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto deja uno caer la punta de su espada debajo del brazo de él, la mano vuelta de primera, dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

FINJIR LO MISMO Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar de pronto el puño, y hacer pasar uno su espada, sin detenerse, por encima de su punta y por debajo de su brazo, dirijiendo la punta de la de uno, la mano siempre de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta y de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno el puño, y se hace pasar la espada, sin detenerse, por encima de su punta y por debajo de su brazo, dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera y la cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar de pronto el puño, ocupando su espada con la de uno; sin detenerse, hace uno dar una vuelta á la suya arrastrando la otra por una opresion continua, dirijiendo la primera á lo alto de la línea de fuera, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno un poco el puño, y ocupa su espada con la de uno; sin detenerse, hace uno dar una vuelta á su espada arrastrando la otra por una opresion continua, tanto la mano vuelta de cuarta como de tercera, dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

N.° 10. FINJIR UNA VUELTA DE ESPADA EN TERCERA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para tercera, retirar de pronto el puño á la altura del hombro derecho, la espada y la punta opuestas para fuera; sin detenerse, se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno el puño á la altura del hombro izquierdo, la espada y la punta opuestas para dentro, la mano vuelta de tercera; sin detenerse, dirije uno la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto pasar uno su espada por debajo del brazo de él, y dirijir la punta, la mano vuelta de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta y tercera.)

Pero si el adversario para el contra de cuarta, de pronto hace uno pasar su espada por debajo del puño de él, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta y tercera.)

FINJIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto retirar el puño á la altura y cerca del hombro izquierdo, la espada y la mano opuestas para dentro, la mano vuelta de tercera; sin detenerse, dirije uno la punta de su espada, pa-

sándola por encima de la punta de la otra, la mano vuelta de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno la mano, vuelta de cuarta, á la altura y cerca del hombro derecho; sin detenerse, pasa uno su espada, la mano vuelta de tercera, por encima de la punta de la suya, dirijiendo la de uno á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto dejar caer la punta de la espada á lo bajo de la línea de dentro, la mano vuelta de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno la mano un poco para sí, vuelta de cuarta, y se pasa la espada cerca del cuerpo, dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para tercera, d pronto retirar un poco la mano, vuelta c cuarta, á la altura y cerca del hombro derech

sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta y debajo de su brazo, dirijiendo la punta, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera y la cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno la mano un poco, vuelta de cuarta, á la altura y cerca del hombro izquierdo; sin detenerse, pasa uno su espada por encima y debajo del puño de él, dirijiendo la de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña dos veces el contra de cuarta.)

FINJIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto ocupar su espada con la de uno, y hacerle dar una vuelta arrastrando la otra por una opresion continua, dirijiendo uno su punta, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto ocupa uno su espada con la de uno, dirijiendo la punta de esta, arrastrando la otra por una opresion continua, la mano vuelta de cuarta, á lo alto de la línea de dentro con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de cuarta.)

N.° 11. *El finjir ligar la espada* produce los mismos golpes y engaña las mismas paradas que el finjir derecho. (*Véase el producto del finjir derecho pájina* 119.)

N.° 12. ABATIR LA ESPADA EN CUARTA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto volver la mano de cuarta, con elevacion y oposicion, y dirijir la punta á lo alto de la línea de dentro. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto vuelve uno la mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

ABATIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto pasar uno su espada por debajo de su brazo, y dirijir la punta á lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada. Se llama vulgarmente *abatir en falso*.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto pasa uno su espada por debajo de su puño, y se dirije la punta volviendo la

mano de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

ABATIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto retirar uno la mano, vuelta de cuarta, á la altura y cerca del hombro derecho, la espada y la punta opuestas para fuera; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de tercera, dirijiendo la punta de uno á lo alto de la linea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno la mano, vuelta de tercera, á la altura y cerca del hombro izquierdo; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de su punta, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta de la de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

ABATIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar uno de pronto el puño y la punta de la espada para sí; sin detenerse, la hace uno pasar cerca del cuerpo, la mano vuelta de primera, á lo

bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto deja uno caer la punta de su espada, la mano vuelta de primera, á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

ABATIR LO MISMO Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar uno de pronto el puño y la espada para sí á la altura y cerca del hombro derecho; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la de él y por debajo de su brazo, dirijiendo uno su punta á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta y la tercera.)

Pero si toma el adversario el contra de tercera, de pronto retira uno el puño y su espada para sí á la altura del hombro derecho; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la del otro y por debajo de su puño, dirijiendo uno la punta de su espada, la mano vuelta tanto de cuarta como de tercera, á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera y la cuarta.)

ABATIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para cuarta, ocupar uno con su espada la otra, y arrastrar esta, por una opresion continua, á lo bajo de la línea de dentro, la mano vuelta de cuarta, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto ocupa uno su espada con la propia, arrastrando la otra, por una opresion continua, á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

N.º 13. ABATIR LA ESPADA EN TERCERA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto volver la mano de cuarta, y dirijir la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto vuelve uno la mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de cuarta.)

ABATIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto pasar uno su espada por debajo del puño de él, volviendo la mano de cuarta, y dirijir la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera. Se llama vulgarmente *abatir en falso.*)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto pasa uno su espada por debajo de su puño, y dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

ABATIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para tercera, retirar de pronto la mano y la espada á la altura y cerca del hombro derecho, vueltas de tercera; sin detenerse, pasa uno la espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta de la de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno la mano, vuelta de

cuarta, y la espada á la altura y cerca del hombro derecho; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, la mano vuelta de tercera, y se dirije la punta de la de uno á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

ABATIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto dejar caer uno la punta de su espada, volviendo la mano de primera, á lo bajo de la linea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno el puño y la espada para sí; y sin deterse, pasa uno la espada cerca del cuerpo, volviendo la mano de primera, dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

ABATIR LO MISMO Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto retirar un poco el puño y la espada á la altura y cerca del hombro derecho; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta y por debajo del brazo de él, dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de

fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera y de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno el puño y la espada á la altura y cerca del hombro derecho; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra y por debajo de su puño, dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta y la tercera.)

ABATIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto ocupar su espada con la de uno, y arrastrarla, por una opresion continua, á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto ocupa uno su espada con la propia, arrastrando la otra, por una opresion continua, á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de cuarta.)

N.° 14. LA OPRESION EN CUARTA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en cuarta, dirijir la punta, volviendo la mano de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, sin separarse de su espada, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto vuelve uno la mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario resiste en cuarta á la espada de uno, pasarla por debajo de su brazo, y dirijir la punta á lo alto de la linea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto pasa uno la espada por debajo de su puño, volviendo la mano de cuarta, dirijiendo la punta á lo alto de la linea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

' 11. *El finjir ligar la espada* produce ; mismos golpes y engaña las mismas para- s que el finjir derecho. (*Véase el producto l finjir derecho pájina* 119.)

.° 12. ABATIR LA ESPADA EN CUARTA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pron- volver la mano de cuarta, con elevacion y osicion, y dirijir la punta á lo alto de la lí- ı de dentro. (Este golpe señorea la parada cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de ter- a, de pronto vuelve uno la mano de cuarta, e dirije la punta á lo alto de la línea de ra con elevacion y oposicion. (Este golpe orea la parada de tercera.)

ABATIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, de nto pasar uno su espada por debajo de su zo, y dirijir la punta á lo alto de la línea de ıtro, la mano vuelta tanto de cuarta como primera, con elevacion y oposicion. (Este pe engaña la parada. Se llama vulgarmente *ıtir en falso.*)

Pero si el adversario toma el contra de ter- a, de pronto pasa uno su espada por debajo *su puño*, y se dirije la punta volviendo la

mano de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

ABATIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto retirar uno la mano, vuelta de cuarta, á la altura y cerca del hombro derecho, la espada y la punta opuestas para fuera; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de tercera, dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno la mano, vuelta de tercera, á la altura y cerca del hombro izquierdo; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de su punta, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta de la de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

ABATIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar uno de pronto el puño y la punta de la espada para sí; sin detenerse, la hace uno pasar cerca del cuerpo, la mano vuelta de primera, á lo

OPRIMIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario resiste en cuarta á la espada de uno, llevarla al momento á la altura y cerca del hombro derecho; sin detenerse, la pasa uno por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de tercera, dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno el puño y la espada á la altura del hombro izquierdo, volviendo la mano de tercera; sin detenerse, pasa uno su espada, la mano vuelta de cuarta, por encima de la punta de la otra, dirijiéndola á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario resiste en cuarta á la espada de uno, retirar de pronto el puño y la espada cerca del hombro izquierdo; sin detenerse, pasa uno su espada cerca de lo alto del cuerpo, volviendo la mano de primera, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto deja uno caer la punta de su espada, la mano vuelta de primera, á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario resiste en cuarta á la espada de uno, retirar de pronto el puño y la espada para sí; sin detenerse, pasa uno la espada, la mano vuelta de cuarta, por encima de su punta y por debajo de su brazo, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de cuarta y engaña la tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno el puño y la espada para sí; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de su punta y por debajo de su puño, y se dirije la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera y la cuarta.)

OPRIMIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en cuarta, repasarla de nuevo, hacién-

dole dar una vuelta, sin abandonar la otra, y dirijir la punta de uno á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto ocupa uno su espada con la propia, y se le da una vuelta, arrastrando aquella, y dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

N.º 15. LA OPRESION EN TERCERA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, dirijir la punta de la espada á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto dirije uno la punta de la espada, opuesta, con elevacion y oposicion, á lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta de cuarta. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, pasar uno de pronto su espada por debajo del puño de él, y dirijir la punta, con elevacion y oposicion, á lo alto de la línea de dentro. (Este golpe sutiliza la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto pasa uno su espada por debajo del puño de él, y dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, retirar de pronto el puño y la espada á la altura y cerca del hombro izquierdo, la mano vuelta de tercera; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno el puño y la espada á la altura y cerca del hombro derecho, volviendo

dole dar una vuelta, sin abandonar la otra, y dirijir la punta de uno á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto ocupa uno su espada con la propia, y se le da una vuelta, arrastrando aquella, y dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

N.º 15. LA OPRESION EN TERCERA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, dirijir la punta de la espada á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto dirije uno la punta de la espada, opuesta, con elevacion y oposicion, á lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta de cuarta. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, pasar uno de pronto su espada por debajo del puño de él, y dirijir la punta, con elevacion y oposicion, á lo alto de la línea de dentro. (Este golpe sutiliza la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto pasa uno su espada por debajo del puño de él, y dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, retirar de pronto el puño y la espada á la altura y cerca del hombro izquierdo, la mano vuelta de tercera; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno el puño y la espada á la altura y cerca del hombro derecho, volviendo

OPRIMIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario resiste en cuarta á la espada de uno, llevarla al momento á la altura y cerca del hombro derecho; sin detenerse, la pasa uno por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de tercera, dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno el puño y la espada á la altura del hombro izquierdo, volviendo la mano de tercera; sin detenerse, pasa uno su espada, la mano vuelta de cuarta, por encima de la punta de la otra, dirijiéndola á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario resiste en cuarta á la espada de uno, retirar de pronto el puño y la espada cerca del hombro izquierdo; sin detenerse, pasa uno su espada cerca de lo alto del cuerpo, volviendo la mano de primera, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de cuarta.)

OPRIMIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, pasar uno de pronto su espada por debajo del puño de él, y dirijir la punta, con elevacion y oposicion, á lo alto de la línea de dentro. (Este golpe sutiliza la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto pasa uno su espada por debajo del puño de él, y dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, retirar de pronto el puño y la [illegible]da á la altura y cerca del hombro izq[illegible] [illegible]a mano vuelta de tercera; sin dete[illegible] [illegible]a uno su espada por encima de la [illegible]a otra, volviendo la mano de cuarta, [illegible] la punta de uno á lo alto de la lí[illegible]ntro, con elevacion y oposicion. (Este [illegible]iliza la parada d[illegible]ra.)

[illegible]i el adversario [illegible]ontra de cuar[illegible]pronto retira u[illegible] [illegible]y la espada á [illegible]a y cerca del [illegible]cho, volviendo

dole dar una vuelta, sin abandonar la otra, y dirijir la punta de uno á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto ocupa uno su espada con la propia, y se le da una vuelta, arrastrando aquella, y dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

N.º 15. LA OPRESION EN TERCERA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, dirijir la punta de la espada á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto dirije uno la punta de la espada, opuesta, con elevacion y oposicion, á lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta de cuarta. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, pasar uno de pronto su espada por debajo del puño de él, y dirijir la punta, con elevacion y oposicion, á lo alto de la línea de dentro. (Este golpe sutiliza la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto pasa uno su espada por debajo del puño de él, y dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, retirar de pronto el puño y la espada á la altura y cerca del hombro izquierdo, la mano vuelta de tercera; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno el puño y la espada á la altura y cerca del hombro derecho, volviendo

la mano de cuarta; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de tercera, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

OPRIMIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, de pronto dejar caer la punta á lo bajo de la línea de dentro, la mano vuelta de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe sutiliza la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno un poco el puño y la espada para sí; y sin detenerse, se hace pasar cerca del cuerpo, dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

OPRIMIR LO MISMO Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, retirar de pronto la mano, vuelta de cuarta, un poco para sí, la punta de la espada al aire; sin detenerse, la hace uno pasar por encima de la otra y por debajo del brazo, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este

golpe sutiliza la parada de tercera y engaña la cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno la mano y la espada para sí, la punta al aire; sin detenerse, la hace uno pasar por encima de la punta y por debajo de su brazo, volviendo la mano de cuarta, con elevacion y oposicion, y se dirije la punta de uno á lo alto de la línea de dentro, la mano vuelta de cuarta. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera y la cuarta.)

OPRIMIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario resiste á la espada de uno en tercera, oprimir su espada de nuevo haciéndole hacer con la de uno una vuelta sin separarse de ella, y se dirije la punta de la de uno á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto ocupa uno su espada con la propia, y se arrastra aquella, volviendo la mano de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de cuarta.)

N.° 16. EL FROTE EN CUARTA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto dirijir la punta de la espada, oponiendo la mano de cuarta con elevacion, á lo alto de la línea de dentro. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto dirije uno la punta de su espada, oponiendo la mano vuelta de cuarta, con elevacion, á lo alto de la línea de fuera. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

EL MISMO FROTE Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, pasar uno de pronto su espada por debajo del puño de él, y dirijir la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto hace uno pasar su espada por debajo del puño de él, y se dirije la punta, la mano siempre de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

EL MISMO FROTE Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto llevar el puño á la altura y cerca del hombro derecho, la espada opuesta para fuera, y la punta casi al aire; sin detenerse, hace uno pasar su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de tercera, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto lleva uno el puño á la altura y cerca del hombro izquierdo, la espada opuesta para dentro, y la punta casi al aire; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

EL MISMO FROTE Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para cuarta, retirar de pronto el puño y la espada para sí, la punta al aire; sin detenerse, hace uno pasar su espada cerca del cuerpo, volviendo la mano de primera, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto deja uno caer la punta de su espada, volviendo la mano de primera, á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera.)

EL MISMO FROTE Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para cuarta, de pronto retirar el puño y la espada para sí; sin detenerse, hace uno pasar su espada por encima de la punta de la otra y por debajo del puño de él, dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de cuarta y tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto retira uno un poco el puño para sí, la mano vuelta de tercera; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra y por debajo del puño de él, dirijiendo la punta de uno á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de tercera, y la cuarta.)

EL MISMO FROTE Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para cuarta, embargar con la espada de uno la suya, y arrastrarla, por una opresion continua, á lo bajo de la

línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de tercera, de pronto ocupa uno con su espada la de él, arrastrándola, por una opresion continua, á lo alto de la linea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de tercera, pero con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

N.° 17. EL FROTE EN TERCERA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto dirijir uno la punta de su espada á lo alto de la línea de fuera, la mano siempre de tercera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto dirije uno la punta de su espada, opuesta con elevacion, á lo alto de la línea de dentro, la mano de cuarta, dirijiendo la punta en la misma linea. (Este golpe señorea la parada del contra de cuarta.)

EL MISMO FROTE Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para tercera, pasar uno de pronto su espada por debajo de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la punta de la de uno á lo alto de la línea de den.

tro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto pasa uno su espada por debajo del puño de él, y se dirije la punta á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

EL MISMO FROTE Y EL CUPÉ.

Se debe, si el adversario para tercera, llevar de pronto el puño y la espada, opuestos para dentro, á la altura y cerca del hombro izquierdo, la mano siempre de tercera; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de cuarta, y se dirije la de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto lleva uno el puño y la espada, opuesta para fuera, á la altura y cerca del hombro derecho, la mano vuelta de cuarta; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, volviendo la mano de tercera, dirijiendo uno su punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

EL MISMO FROTE Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para tercera, de pronto dejar caer uno la punta de su espada, volviendo la mano de primera, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno el puño y la espada; sin detenerse, pasa uno su espada cerca de lo alto del cuerpo, volviendo la mano de primera, y se dirije la pnnta á lo bajo de la linea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta.)

EL MISMO FROTE Y UNA VUELTA DE ESPADA.

Se debe, si el adversario para tercera, retirar de pronto un poco el puño, volviendo la mano de cuarta: sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra, y por debajo del puño del adversario, dirijiendo la punta de su espada á lo alto de la línea de fuera, tanto la mano vuelta de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de tercera y de cuarta.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto retira uno el puño para sí, la mano vuelta de cuarta; sin detenerse, pasa uno su espada por encima de la punta de la otra

y por debajo del puño del adversario, dirijiendo la de uno á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de cuarta y la tercera.)

EL MISMO FROTE Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para tercera, ocupar con la espada de uno la suya, y arrastrarla, por una opresion continua, á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de tercera.)

Pero si el adversario toma el contra de cuarta, de pronto ocupa uno su espada con la propia, volviendo la mano de cuarta, y se arrastra por una opresion continua á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de cuarta.)

Despues de los frotes, para la ejecucion de los demas golpes, fuera del golpe derecho, el que hace el frote debe esperar que la espada del adversario vuelva á unirse á la suya; tanto por la parada como por el contra.

Se ejecutan igualmente los mismos golpes, y se engañan las mismas paradas en los cambios y empeños de espada cuando se hacen oprimiendo ó bien finjiendo librar la espada.

N.° 18. FINJIR DERECHO POR DEBAJO EN CUARTA Y EL GOLPE DERECHO.

Se debe, si el adversario para sesta, volver la mano de tercera, y dirijir la punta á lo alto de la línea de fuera, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada de sesta.)

Pero si el adversario toma el contra de quinta, de pronto dirije uno la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de quinta.)

FINJIR LO MISMO Y LIBRAR LA ESPADA.

Se debe, si el adversario para sesta, pasar, volviendo la mano de tercera, por encima de su puño, y dirijir la punta de uno debajo del brazo de él, en la línea de fuera, con oposicion. (Este golpe engaña la parada de sesta.)

Pero si el adversario toma el contra de quinta, de pronto pasa uno la mano, vuelta de cuarta, por encima del puño de él, dirijiendo la punta á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de quinta. Se llama vulgarmente *librar al contra.*)

FINJIR LO MISMO Y LA SEGUNDA.

Se debe, si el adversario para sesta, retirar la mano, vuelta de primera, la punta baja sobre la tetilla izquierda, dirijiendo la punta á lo bajo de la línea de fuera, con oposicion. (Este golpe engaña la parada de sesta.)

Pero si el adversario toma el contra de quinta, de pronto retira uno la mano, vuelta de primera, la punta baja sobre la tetilla, y se dirije la punta á lo bajo de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe engaña la parada del contra de quinta.)

FINJIR LO MISMO Y LIGAR.

Se debe, si el adversario para sesta, sostener su espada con la de uno, dirijiendo al momento la punta de la de uno, y arrastrando la otra á lo alto de la línea de fuera, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de sesta.)

Pero si el adversario para el contra de quinta, se emplean los mismos medios que arriba hemos dicho, dirijiendo la punta, la mano vuelta de cuarta, á lo alto de la línea de dentro, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada del contra de quinta.)

Siempre que se quiera tirar el golpe dere-

cho despues de otro cualquier finjimiento, se debe, despues de este, volver á unir su espada á la del adversario, y luego se tira derecho.

No entraremos en mayores esplicaciones en el modo de ejecutar los golpes finjidos, y las estocadas, pues lo que llevamos esplicado en los capítulos anteriores es suficiente: solo pasaremos á designarlos por sus nombres, lo mismo que las paradas engañadas.

DEMOSTRACION JENERAL POR PREGUNTAS Y RESPUESTAS.

Discípulo. Antes de hacerme conocer vuestro modo de demostrar, dadme algunas observaciones sobre la lista de los golpes, y de lo que de ellos dependen.

Maestro. Debe uno penetrarse bien de lo que llevamos dicho: todos los golpes que se encuentran en las armas, están encerrados en dos líneas, de cualquier modo que se ejecuten y de cualquiera manera que la mano se halle vuelta; por esta razon, despues de esplicados los golpes de un movimiento, lo haremos al fin de la leccion de los de dos, tres, cuatro y cinco movimientos. En la esplicacion detallada de los golpes y las paradas, el maestro hallará una grande facilidad para la demostracion; y despues de hacer conocer á sus discípulos sucesivamente los golpes de uno, dos, tres, cuatro y cinco movimientos, haciéndoselos ejecu-

tar; solo le quedará que correjir los defectos que se hallen en el caso de obrar, lo mismo que los malos hábitos que contraigan: entónces se hallarán en el caso de analizar y esplicar ellos mismos todos los golpes que ejecuten.

D. ¿Como podrán hallarse los golpes que se encuentran sobre la lista, bajo una denominacion diferente de la vuestra?

M. Para poder hacerse cargo y desenlazar un golpe y las paradas que engaña, se debe ver la lista de los golpes, observando si el que se busca se compone de dos, tres, cuatro, ó cinco movimientos; los nombres usados, no siendo siempre los mismos que cita la lista, para no dar en una larga pesquisa, contará uno todos los movimientos de que se compone el golpe, y se vendrá á hallar el nombre en la parada que engaña.

D. ¿Qué medios se pueden emplear para esto?

M. Si, hallándome empeñado en cuarta, finjo librar la espada, y libro, este golpe engaña la tercera; por esta razon se llama vulgarmente *uno-dos;* pero en la lista se halla bajo el nombre de *finjir librar la espada y librar,* quiere decir, que su nombre se forma de los de dos movimientos, de los cuales está compuesto; pero si el adversario toma sobre el finjir mismo el contra de cuarta, y que se engañe esta parada librando la espada, este golpe, bien diferente del precedente, es aun finjir librar la espada y librar, pero cesa de

ser lo que se llama *uno-dos*. Cuando se quiere en la demostracion distinguir estos dos golpes, se puede decir en el primero, finjir librar la espada, engañar tercera librando; y en el segundo, finjir el librar, engañar el contra de cuarta librando: tambien se puede decir, engañar tercera finjiendo librar y librando; ó bien engañar el contra de cuarta, finjiendo librar y librando. En la línea de tercera resulta lo mismo; finjir librar y librar, será lo que se llama *uno-dos*, cuando el adversario pare la cuarta en lo finjido; pero ya cesará de ser uno-dos, si para el contra de tercera.

D. Dadme un conocimiento de los contras.

M. Si, hallándose empeñado en cuarta, finje uno librar, y el adversario toma el contra de cuarta, y uno evita su parada finjiendo otra vez librar, sobre lo cual toma aun el adversario el contra de cuarta, y que uno lo vuelva á evitar librando; entónces habrá uno engañado dos veces el contra de cuarta. Varios tiradores llaman á este golpe *dos vueltas de espada y librar*, porque las dos espadas parece que dan vuelta la una al rededor de la otra; pero, descomponiendo cada uno de estos movimientos que se han ejecutado, se verá que su resultado es finjir dos veces librar y librar; tambien se dice igualmente dos vueltas de espada cuando, finjiendo dos veces librar y librando, el adversario toma un contra.

D. ¿Con que se debe, para hallar tal ó cual

golpe que sea, saber de cuantos movimientos se compone?

M. Sí, es necesario saber de cuantos movimientos está compuesto y cuales son estos movimientos; ó bien buscarlos por los nombres de las paradas engañadas, pudiendo tomar de los finjidos y la estocada que componen el ataque. Para facilitar la pesquisa de cualquier golpe que su nombre esté en uso en las armas, he puesto, en seguida de las listas jenerales, una lista compuesta de todos los nombres que se hallan en uso; he tratado lo mas posible de reunir los golpes mas fáciles, y los he clasificado siguiendo el número de los movimientos que los componen: igualmente he supuesto las paradas mas simples.

D. ¿Cómo deben hacerse los golpes finjidos?

M. Se debe observar que el primer golpe finjido no sea, en jeneral, tan pronunciado como los últimos, pero que se hagan por graduacion, y que el último se pronuncie mas bien y sea mas amenazador que los anteriores.

Para bien concebir la ejecucion de las estocadas, finjimientos, paradas y respuestas se debe tener el florete en la mano; por este medio se hará uno cargo de lo que hace con mas facilidad.

D. Esplicadme vuestra primera leccion.

M. Habiendo dado los principios jenerales sobre las estocadas, finjir, paradas, respuestas y continuacion de mano, tanto como sobre la

marcha, el finjir y levantarse, paso á las esplicaciones detalladas de golpes y paradas, en seguida á los de dos, tres, cuatro y cinco movimientos.

Antes de entrar en esplicaciones sobre las estocadas y paradas, observo, que se debe á cada golpe tirado, lo mismo que al volver á la guardia ó levantarse, emplear las reglas indicadas anteriormente por los principios que se deben saber; en la ofensiva, desplegarse con toda la rapidez posible; y en la defensiva, á levantarse parando cuando la espada amenaza. Se debe tambien en el empeño tanto de cuarta como de tercera, tener la espada opuesta para dentro, para la linea de cuarta, y á fuera para la de tercera.

D. Antes de tener conocimiento el discípulo de las paradas, entradas, golpes finjidos, etc., ¿cómo debe estar colocado en la primera posicion para ponerse en guardia?

M. El discípulo debe tener el florete en la mano derecha, la hoja oblicuamente, la punta baja, y la mano caida naturalmente arrimada al muslo derecho, las uñas para abajo, es decir en *tercera;* el talon izquierdo contra el tobillo derecho, la mano izquierda entreabierta, y colgando sobre el muslo izquierdo, las caderas flexibles, la cabeza alta, libre y enfrente del adversario; los hombros caidos.

Se le hace luego levantar las dos manos al mismo tiempo á la altura de la cabeza; la

mano derecha hace pasar la espada cerca del cuerpo formando un medio círculo; la izquierda en el mismo momento pasa mas cerca del cuerpo que la derecha; de pronto y sin pararse, la derecha va á colocarse, las uñas al aire, á la altura de la tetilla derecha, el brazo encojido por la sangría, y la punta ó boton del florete frente á frente de los ojos del adversario; en tanto que la izquierda se fija atras cuasi abierta, á la altura de la oreja izquierda, el brazo formando una línea curva desde la mano al hombro. Al mismo tiempo el pié derecho debe llevarse acia adelante, á cierta distancia del izquierdo, dando una llamada y doblando las rodillas, de manera que el cuerpo pese sobre las dos piernas, y que la rodilla izquierda se halle verticalmente sobre la punta del pié; de esta manera se halla uno mejor dispuesto para la ofensiva y la defensiva, para marchar sin levantar lo alto del cuerpo, á romper sin echarlo para adelante, á desplegarse con mas rapidez y firmeza, y á engañar con facilidad, por los finjimientos, la espada del adversario.

D. Despues de tomada esta posicion, ¿qué debe hacer el discípulo?

M. Se le hará marchar y romper (recular) varias veces, haciéndole volver la mano de tercera y de cuarta cada vez que marche ó rompa; en seguida, se le hará desplegar y levantarse á la guardia.

D. ¿Cómo se le debe hacer desplegar á fondo?

M. Se le hará tender el brazo derecho, levantando el puño lo mas que pueda. Dejando la punta de la espada en el mismo sitio ó direccion, deberá entreabrir los tres últimos dedos sin soltar la montura, llevando lo alto del cuerpo un poco para adelante; la mano izquierda debe bajar cerca del muslo izquierdo, las uñas para abajo, si su mano derecha está vuelta de cuarta y al aire. Si su mano derecha se halla vuelta de tercera y en lo bajo, el muslo izquierdo debe entónces producir toda su estension, sin que los pies se meneen de donde están colocados; en seguida, se le hace tomar la posicion anterior haciéndole doblar la rodilla izquierda, bajar la mano derecha, y subir la izquierda.

D. Cuando llega á ejecutar bien estos movimientos ¿qué debe hacer en seguida?

M. Se le hace adelantar el pié derecho á una distancia igual á la de la posicion de la guardia, dando una llamada en el suelo al sentar el pié, y ganando por la altura del puño lo que lo alto del cuerpo pierde por efecto del finjimiento. El cuerpo entónces se halla en todo su aplomo; en tanto que la rodilla derecha está verticalmente por encima del empeine del pié, el todo se debe hacer con el primer movimiento del medio alcance, y poniendo la mayor vivacidad posible.

D. Cuando se halla bien ejercitado en estos movimientos, ¿qué hace en seguida?

M. Se le hace desplegar y levantarse varias veces, hasta tanto que conciba y ejecute estos movimientos con facilidad; luego, parar cuarta, tercera, sesta, quinta y primera, y últimamente tercera; lo que le hace volver á su primera posicion, empeñando la espada en cuarta. En seguida vienen los golpés derechos, los libramientos de espada, las elevaciones y oposiciones en cuarta y tercera, que es lo que forma la base en este arte.

D. Ya que el discípulo sabe marchar, romper, desplegarse y levantarse, tirar los golpes derechos, los libramentos en cuarta y tercera, con elevacion y oposicion; demostradme en cuantas partes ó lecciones se divide la enseñanza.

M. En tres partes: la primera es, *paradas y respuestas;* la segunda es, *preparaciones y la estocada;* y la tercera, *los golpes finjidos y la estocada.*

D. Esplicadme estas tres lecciones.

M. Antes de entrar en esplicaciones sobre las tres lecciones, observaremos que el maestro debe tener sumo cuidado de que el discípulo levante y oponga la mano y la espada del lado á donde dirije la estocada; que la respuesta del golpe derecho debe volver tal como ha encontrado el hierro del adversario, es decir que, si la parada por el frote se hace la mano vuel-

ta de tercera, la respuesta del golpe derecho debe volverse en la misma posicion; lo mismo es respecto á la parada de cuarta; pero, si despues de la parada, cambia de línea respondiendo, la mano tambien debe mudar de posicion: todos estos medios y observaciones son de la mayor importancia.

D. Pasaremos ahora á la primera leccion, y demostradme como se debe enseñar.

PRIMERA LECCION.

M. El maestro presenta la espada á su discípulo en la línea de dentro, en señal de ataque, y dice:

1. Parar cuarta por el frote, tirar derecho, en guardia. Le vuelve á presentar la espada y dice: parar cuarta, luego tirar derecho, en guardia. El maestro cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera frotando, tirar derecho, en guardia, y quedar.

2. Le presenta en seguida la espada en la misma línea y dice: parar cuarta, tirar librando, en guardia, parar tercera, tirar derecho y en guardia. El maestro cambia la espada en la línea de dentro y dice: parar cuarta, tirar derecho, en guardia, y quedar.

3. Le presenta despues la espada en la misma línea y dice: parar cuarta, tirar el cupé, en guardia, parar tercera, tirar derecho, en guardia. El maestro cambia la espada en la

línea de dentro y dice; parar cuarta, tirar derecho, en guardia, y quedar.

4. El maestro, teniendo la espada en la misma línea, dice: parar cuarta, tirar la segunda, en guardia, parar cuarta, tirar derecho, en guardia. El maestro cambia la espada en la línea de fuera y dice: parar tercera, partir derecho, en guardia, y quedar.

5. La espada siempre en la misma línea, el maestro dice: parar cuarta, tirar la vuelta de espada, en guardia, tirar derecho y en guardia. El maestro cambia la espada en la línea de fuera y dice: parar tercera, partir derecho, en guardia, y quedar.

6. La espada aun en la misma línea, dice: parar cuarta, ligar la espada, en guardia, parar cuarta, tirar derecho, en guardia. El maestro cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, á fondo, en guardia, y quedar.

D. Habiendo ejecutado las seis estocadas dimanadas de la parada de cuarta, ¿no deben hacerse en tercera?

M. Sí, se debe hacer en tercera lo mismo que se ha hecho en cuarta; entónces se presenta la espada en tercera, y para tercera, tira derecho, y ejecuta las mismas seis estocadas que ha producido la parada de cuarta; en seguida se le hace parar el contra de cuarta, siguiendo sucesivamente las seis estocadas, y *lo mismo* en el contra de tercera. Despues de

bien ejecutado esto, se le hace parar el contra de cuarta y tercera, y el contra de tercera y cuarta, luego el contra de tercera y el contra de cuarta, y el contra de cuarta y el contra de tercera; en seguida el doble contra de cuarta, y el doble contra de tercera; haciéndole, siempre que cambie de parada, ó llámese tipo, ejecutar las mismas seis estocadas.

D. Cuando esté enterado bien y ejecute lo mismo lo que se acaba de decir, ¿qué debe hacer despues?

M. Cuando se halle suficientemente ejercitado en las paradas simples y complicadas, tanto como en las paradas simples en respuestas, se le hará conocer las paradas de cuarta de oposicion, seguidas de los contras del mismo nombre; lo mismo la cuarta vertical, la tercera oblicua, y la cuarta orizontal, y sucesivamente de cada parada las seis estocadas. Despues de esto, se le hará pasar á la segunda leccion, haciéndole la observacion que los empeños de espada se deben hacer siempre antes de la marcha.

SEGUNDA LECCION.

D. Esplicadme vuestra segunda leccion.

M. El maestro y discípulo, teniendo sus espadas empeñadas en la linea de fuera, el maestro dice:

1. Empeñar la espada en cuarta, marchar,

tirar derecho, levantarse, en guardia; parar cuarta, tirar derecho, y en guardia. Despues de cambiada la espada en la linea de fuera, dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse en guardia, y firme.

2. El maestro dice en seguida: empeñar la espada en cuarta, marchar, librar la espada á fondo, levantarse, parar tercera, tirar derecho, y levantarse: cambia la espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar firme.

3. Empeñar la espada en cuarta, marchar, tirar el cupé, levantarse, parar tercera, tirar derecho, levantarse: cambia la espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

4. Empeñar la espada en cuarta, marchar, tirar la segunda, levantarse, parar cuarta, tirar derecho, levantarse: cambia la espada en la linea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

5. Empeñar la espada en cuarta, marchar, tirar una vuelta de espada, levantarse, parar cuarta, tirar derecho, levantarse: cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

6. Empeñar la espada en cuarta, marchar, ligar la espada á fondo, levantarse, parar cuarta, tirar derecho, levantarse: cambia la espada *en la linea* de fuera, y dice: parar tercera, ti-

rar derecho, levantarse, en guardia y quedar.

D. Habiendo ejecutado el empeño en cuarta, y la marcha en la misma línea, ¿no debe hacer lo mismo en la línea de tercera?

M. Despues de ejecutar las seis estocadas provenidas del empeño en cuarta y la marcha, se le hará hacer lo mismo en tercera, y dirá: empeñar la espada en tercera, marchar, tirar el golpe derecho, ejecutar en tercera las seis estocadas que han producido el empeño y la marcha en cuarta. Lucgo se le hace hacer los dobles empeños en la línea de cuarta, y una llamada, y despues en la línea de tercera, seguido sucesivamente de las seis estocadas. Despues de hecho esto se le hace romper empeñando la espada una vez en cuarta y otra en tercera, igualmente por los contras del mismo nombre; en seguida, se le hace oprimir la espada dentro y fuera, y lo mismo ejecutará las paradas abatiendo, siempre haciéndole ejecutar las seis estocadas: igualmente se le harán ejecutar sobre los cambios de uno, y oprimiendo sobre la espada de él lo mismo que sobre la marcha de uno.

D. ¿Qué observaciones debe hacer el maestro en estas dos primeras lecciones?

M. El maestro debe de tiempo en tiempo, cuando se levanta el discípulo, hacerle parar contras lo mismo que las demas paradas, enterándole que tanto la parada de cuarta como de tercera se deben hacer por el frote (esto

es si no se distinguen otras), y que la punta de la espada debe quedar siempre á la altura de los ojos. Debe hacerle la observacion que la respuesta provenida de una de estas dos paradas se vuelve tal como la espada la encontró; le enterará que para librar, tanto como para toda estocada que cambie de línea, espere que la espada desviada por el efecto de la parada vuelva á unirse á la suya. Le enterará aun de emplear siempre las seis estocadas sobre cada parada ó sobre cada golpe finjido, con el fin de que se le quede en la memoria, y no tener que repetirle á cada paso el golpe ó estocada que debe hacer. El maestro debe absolutamente hacer parar algunos momentos al discípulo sobre todos los tiempos, es decir, despues de parar, cuando está desplegado, cuando se levanta á la guardia y demas; este es un medio seguro para conseguir el aplomo, y formar un juicio exacto de lo que hace.

D. Cuando se trata de finjir el librar la espada y librar, lo mismo que finjir dos veces librar la espada y librar, ¿no se podria decir uno-dos, y uno-dos-tres?

M. El maestro en la demostracion podrá servirse de los términos (para facilitar al discípulo) de uno-dos, cuando se trate de finjir librar la espada y librar, y de uno-dos-tres cuando se finja dos veces librar la espada y librar; pero solo los empleará en las dos primeras lecciones, tanto en respuestas despues

de las paradas como despues de hechas las preparaciones. Cuando se trate de hacer uno ó varios finjimientos y la estocada, el finjimiento tomará entónces su nombre respectivo tal como se halla sobre la lista.

D. ¿El maestro debe mandar hacer á su discípulo uno-dos, y uno-dos-tres?

M. Sí, es de la mayor necesidad mandarlo hacer á menudo, como ya lo hemos dicho, despues de la parada en respuesta, despues de las preparaciones sobre los cambios de espada, y sobre la marcha del adversario.

D. ¿Por qué hacer tan á menudo uno-dos, y uno-dos-tres? ¿no se hallan estos golpes encerrados en los finjimientos de dos y tres movimientos?

M. Porque estos dos golpes son mas fáciles de hacer, y se pueden ejecutar sin que el adversario llegue á la parada; pero se debe, para hacerlos bien y sin peligro, tener cuidado de levantar y oponer la mano.

D. Cuando el discípulo tenga un conocimiento positivo de las dos primeras lecciones, ¿qué se le deberá mandar hacer?

M. Entónces se le hará conocer la tercera, principiando por los dos movimientos; en seguida, por tres, cuatro, y se terminará por los de cinco.

D. ¿Es necesario descomponer los golpes al demostrar la tercera leccion?

M. No, es del todo inútil descomponer los

golpes, pues que se hallan claramente detallados y bien demostrados en la obra.

D. ¿Por qué no es necesario?

M. Porque se debe, ántes de hacer hacer los golpes de dos movimientos (es decir, uno finjido y la estocada), que el discipulo sepa hacer separàdamente el finjido y la estocada.

D. ¿Cómo puede el maestro demostrar estos dos movimientos sin dificultad?

M. Por ejemplo, si decimos finjir derecho y el golpe derecho, es necesario que las dos espadas esten empeñadas en la línea de dentro, la mano vuelta de tercera; en seguida hace uno, por la estension rápida del brazo, escurrir la espada á lo largo de la del adversario, volviendo la mano de cuarta, y amenazando sus ojos con la punta de la de uno: este movimiento le obliga á la parada de cuarta, ó al contra de tercera. Se debe, si la parada se hace en cuarta, retirar de pronto un poco la mano para sí, vuelta de tercera y opuesta para adentro, la punta de la espada al aire; y al momento tirar derecho, volviendo la mano de cuarta, y hacer correr uno su espada á lo largo de la otra, ganando lo débil de esta con lo fuerte de la de uno; entónces dirije uno su punta á lo alto de la línea del empeño, con elevacion y oposicion. (Este golpe señorea la parada de cuarta.)

D. ¿Pero si, sobre este finjimiento, el adversario toma el contra de tercera?

M. Se debe de pronto retirar un poco la mano, vuelta de cuarta, á la altura y cerca del hombro derecho, la espada y la punta opuestas para afuera; al momento tira uno derecho, la mano vuelta tanto de cuarta como de primera, á lo alto de la línea de fuera. (Este golpe señorea la parada del contra de tercera.)

D. Demostradme como se finje librar la espada y tirar derecho.

M. Las dos espadas se hallan empeñadas en la línea de tercera; debe uno pasar su espada por debajo amenazando con la punta lo alto de la línea de cuarta del adversario; á este movimiento, si opone la parada de cuarta sobre el finjimiento de librar, retira uno la mano como se hizo en el finjimiento derecho y el golpe derecho; y sobre el mismo finjimiento, si toma el contra de tercera, retira uno la mano como para el finjimiento derecho y el contra de tercera; lo mismo sucede respecto de los demas golpes derechos, sean ó no precedidos de varios finjimientos, con la diferencia del golpe derecho que provenga de la segunda, ó del finjimiento de cuarta por debajo.

D. ¿Por qué razon estos dos golpes derechos son diferentes de los demas?

M. Las paradas que se oponen no son las mismas que en los demas golpes derechos, y los finjimientos tampoco se hacen lo mismo.

D. Dadme algun conocimiento sobre los dos golpes derechos provenidos del finjimien-

to de segunda y del de la cuarta por debajo.

M. Las dos espadas hallándose empeñadas en la línea de tercera, el que finje derecho, volviendo la mano de tercera, amenaza con la punta lo bajo de esta línea; esta amenaza obliga al adversario á la parada de quinta, ó al contra de sesta. Si para quinta, se debe al momento, volviendo la mano, levantarla, y la punta de la espada, dirijiéndola á lo alto de la misma línea; y si toma el contra de sesta, vuelve uno igualmente la mano de cuarta, y se dirije la punta á lo alto de la línea de dentro. Por lo dicho se ve que se puede con la misma facilidad poder engañar el contra de sesta con el golpe derecho, que librando la espada, y que dicho golpe derecho engaña la espada pero no la señorea.

D. Esplicadme la cuarta por debajo.

M. Es un finjimiento derecho que se hace á lo bajo de la línea de dentro, y que, como el finjimiento de segunda, engaña las mismas paradas y produce los mismos golpes.

D. ¿Qué diferencia hay ó se hace entre el finjimiento de la segunda y el de la por debajo?

M. Ellas producen igualmente los mismos golpes, y oponen en los finjimientos las mismas paradas, como ya se ha dicho; la sola diferencia que se halla entre ellas es que, finjiendo la segunda, se hace volviendo la mano de tercera, y finjiendo la cuarta por debajo, la mano se

vuelve de cuarta. Estos finjimientos, con las paradas que se les oponen, obligan á hacer golpes que terminan lo mismo en lo alto que en lo bajo de las líneas.

TERCERA LECCION.

DE DOS MOVIMIENTOS.

D. Esplicadme vuestra tercera leccion.

M. Maestro y discípulo, teniendo sus espadas empeñadas en la línea de dentro, el primero dice:

1. Finjir derecho y el golpe derecho. Sobre el finjimiento, el maestro para cuarta; el discípulo al momento tira derecho, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se vuelve á levantar: el maestro cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, levantarse, en guardia, y quedar.

2. Finjir derecho y librar su espada. Sobre el finjir derecho, el maestro para cuarta; el discípulo al momento tira librando, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

3. Finjir derecho y el cupé. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta, el discípulo al momento tira el cupé, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el

maestro cambia su espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

4. Finjir derecho y la segunda. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta; el discípulo al momento tira la segunda, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se vuelve á levantar: el maestro cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

5. Finjir derecho y la vuelta de espada. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta; el discípulo al momento tira la vuelta de espada, se levanta, para cuarta, tira derecho, se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

6. Finjir derecho y ligar la espada. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta; el discípulo al momento liga la espada y desplega, se levanta, para cuarta, tira derecho y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

D. Sobre el finjimiento derecho en cuarta, ¿no se podria tomar el contra de tercera?

M. Lo mismo se puede tomar el contra de tercera como la cuarta; para hacerlo dice el maestro.

1. Finjir el golpe derecho y golpe derecho en cuarta: sobre el finjimiento derecho, el

maestro para el contra de tercera; el discípulo al momento tira el golpe derecho, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

2. Finjir derecho y librar la espada. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para el contra de tercera; el discípulo al momento libra la espada y desplega, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

3. Finjir derecho y el cupé. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para el contra de tercera; el discípulo al momento tira el cupé, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

4. Finjir derecho y la segunda. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para el contra de tercera; el discípulo al momento tira la segunda, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

5. Finjir derecho y la vuelta de espada. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para el contra de tercera; el discípulo tira la vuelta

de espada, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

6. Finjir derecho y ligar la espada. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para el contra de tercera; el discípulo al momento tira el ligamento, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

D. Visto que el finjimiento derecho en cuarta, y las seis estocadas, han engañado la parada de cuarta, y la parada del contra de tercera, ¿cuales son los finjimientos que dan el mismo resultado?

M. Para no entrar en una esplicacion tan larga como la anterior, solo diremos que el maestro debe mandar hacer en tercera lo mismo que acabamos de hacer en cuarta; y dice así: empeñar la espada en tercera, finjir derecho y el golpe derecho. El discípulo ejecuta las mismas estocadas que ha producido el finjimiento derecho en cuarta, con la parada de cuarta, y el contra de tercera: es decir que al finjimiento derecho en tercera, el maestro parará tercera, y luego el contra de cuarta. Despues de esto, mandará hacer el finjimiento de librar en cuarta, y lo mismo en tercera; el finjimiento de cupé, el de segunda, de la vuelta de espada; y últimamente de ligar, una vez

en cuarta, y otra en tercera, siguiendo sucesivamente las seis estocadas. Cuando se trate del finjimiento de la vuelta de espada, el maestro, para mayor facilidad del discípulo, se obligará dos veces á tomar la parada simple.

D. ¿No habrá alguna observacion que hacer sobre la tercera leccion?

M. Se debe observar, que el discípulo siempre, despues de tal ó cual golpe finjido que sea, debe ocupar la espada del adversario, quiere decir, oponer su espada del lado donde se debe tirar. Esta observacion es para el golpe derecho que se hace sobre los dos, tres, cuatro y cinco movimientos.

Debe tenerse entendido que el discípulo no debe oponer la mano para tirar el golpe derecho sino sobre el finjimiento que precede á la estocada: para mejor entenderlo, sobre el último finjimiento.

D. Dadme el detalle sobre el finjimiento de derecho, el finjir librar la espada y librar; soy de parecer que podrán servir de base para todos los golpes compuestos de dos finjimientos y la estocada.

M. 1. Sobre el finjimiento derecho en cuarta, el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para tercera, el discípulo libra en cuarta. (*En este caso se ha engañado cuarta y tercera.*)

2. Sobre el mismo finjimiento, el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en terce-

ra; el maestro para contra de cuarta, el discípulo libra en tercera. (*En este caso se engaña cuarta, y el contra de cuarta.*)

3. Sobre el mismo finjimiento, el maestro para el contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para cuarta, el discípulo libra en tercera. (*En este caso se engaña el contra de tercera y cuarta.*)

4. Sobre el mismo finjimiento, el maestro para contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para contra de tercera, el discípulo libra en cuarta. (*En este caso se engaña dos veces el contra de tercera.*)

DE TRES MOVIMIENTOS.

PRIMERA SÉRIE.

D. Dadme á conocer los resultados producidos por tres movimientos.

M. Las dos espadas hallándose empeñadas en la línea de dentro, el maestro dice á su discípulo: finjir derecho, finjir librar la espada y el golpe derecho; el maestro para cuarta y tercera, el discípulo, despues de parados sus dos golpes finjidos, tira al momento su golpe derecho, se levanta. para tercera, tira derecho, y se levanta, el maestro cambia su espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

2. Finjir derecho, finjir librar y librar: el

maestro para cuarta y tercera á los dos finjimientos; el discípulo al momento tira su estocada, que es librar, se levanta, para cuarta, tira derecho, se levanta: el maestro cambia su espada de línea, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

3. Finjir derecho, finjir librar y el cupé; el maestro para cuarta y tercera á los dos finjimientos, el discípulo al momento tira el cupé, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

4. Finjir derecho, finjir librar, y la segunda: el maestro para cuarta y tercera á los dos finjimientos, y el discípulo al momento tira la segunda, se levanta, para cuarta, tira derecho, se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, partir derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

5. Finjir derecho, finjir librar y la vuelta de espada: el maestro para cuarta y tercera á los dos finjimientos, el discípulo tira al momento su vuelta de espada, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

6. Finjir derecho, finjir librar y ligar la espada: el maestro á los dos finjimientos para cuarta y tercera; al momento el discípulo liga

la espada, parte derecho, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, partir derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

SEGUNDA SÉRIE.

D. Proseguid sobre la cuarta y el contra de cuarta.

M. Las espadas estando siempre empeñadas en la línea de dentro, se dice:

1. Finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho: el maestro para cuarta y contra de cuarta á los dos finjimientos; el discípulo al momento tira el golpe derecho, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

2. Finjir derecho, finjir librar y librar: el maestro para cuarta y contra de cuarta á los dos primeros; al momento el discípulo libra y desplega, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

3. Finjir derecho, finjir librar, y el cupé: el maestro para cuarta y contra de cuarta á los dos primeros; al momento el discípulo tira *el cupé*, se levanta, para tercera, tira derecho,

se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, partir derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

4. Finjir derecho, finjir librar y la segunda: el maestro para cuarta y contra de cuarta á los dos primeros; el discípulo al momento tira la segunda, se levanta, para tercera, se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

5. Finjir derecho, finjir librar y la vuelta de espada: el maestro para cuarta y contra de cuarta, el discípulo al momento tira la vuelta de espada, se levanta, para cuarta, tira derecho, se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

6. Finjir derecho, finjir librar y ligar la espada: el maestro para cuarta y contra de cuarta á los dos primeros, el discípulo liga á fondo, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

TERCERA SÉRIE.

D. Proseguid sobre el contra de tercera y cuarta.

M. Las espadas siempre empeñadas en la línea de dentro, se dice:

1. Finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho: el maestro para contra de tercera y cuarta á los dos finjimientos, el discípulo al momento tira el golpe derecho, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

2. Finjir derecho, finjir librar y librar: el maestro para contra de tercera y cuarta á los dos primeros, el discípulo al momento libra y desplega, se levanta, para tercera, tira derecho, se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, partir derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

3. Finjir derecho, finjir librar y el cupé: el maestro para el contra de tercera y cuarta á los dos primeros, el discípulo tira el cupé al momento, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

4. Finjir derecho, finjir librar y la segunda: el maestro para contra de tercera y cuarta á los dos primeros, el discípulo al momento tira la segunda, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y *quedar.*

5. Finjir derecho, finjir librar y la vuelta de espada: el maestro para el contra de tercera y cuarta á los dos primeros, el discípulo al momento tira la vuelta de espada, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

6. Finjir derecho, finjir librar y ligar la espada: el maestro para el contra de tercera y cuarta á los dos primeros, al momento el discípulo liga la espada á fondo, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro, y dice: parar cuarta, partir derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

CUARTA SÉRIE.

D. Proseguid con el doble contra de tercera.

M. Las dos espadas siempre empeñadas en la línea de dentro, se dice:

1. Finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho; el maestro para el doble contra de tercera á los dos primeros (1); el discípulo al momento tira el golpe derecho, se levanta, para

(1) Entiéndase que para parar el doble contra de tercera, al finjimiento de derecho y librar, se debe al finjir derecho, pasar el maestro el primer tiempo del doble contra, libra de tercera á cuarta el discípulo, y es cuando *acaba el doble* contra el maestro. Núm. 8.

tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada á la línea de dentro, y dice: parar cuarta, partir derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

2. Finjir derecho, finjir librar y librar: el maestro para el doble contra de tercera á los dos primeros; al momento el discípulo libra á fondo, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada á la línea de fuera, y dice: parar tercera, partir derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

3. Finjir derecho, finjir librar y el cupé: el maestro para el doble contra de tercera á los dos primeros; al momento el discípulo tira el cupé, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada á la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

4. Finjir derecho, finjir librar y la segunda: el maestro para el doble contra de tercera á los dos primeros; al momento el discípulo tira la segunda, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada á la línea de fuera, y dice: parar tercera, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

5. Finjir derecho, finjir librar y la vuelta de espada: el maestro para el doble contra de tercera á los dos primeros; al momento el discípulo tira la vuelta de espada, se levanta, para tercera, tira derecho, se levanta: el maestro cambia su espada á la línea de dentro, y dice:

parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia, y quedar.

6. Finjir derecho, finjir librar y ligar la espada: el maestro para el doble contra de tercera á los dos primeros; al momento el discípulo liga y desplega, se levanta, para tercera, tira derecho, se levanta: el maestro cambia su espada á la línea de dentro, y dice: parar cuarta, tirar derecho, levantarse, en guardia y quedar.

D. ¿Queda alguna observacion respecto á la leccion de tres movimientos?

M. Despues de la esplicacion que se acaba de dar, se ve claramente que hay que librar la espada de un lado ó de otro, segun la parada que toma el maestro. Lo mismo sucede respecto á los demas golpes; para la línea de tercera, se debe hacer siempre el golpe derecho, librar, el cupé, la segunda, la vuelta de espada, y ligar, de tercera en cuarta, ó de cuarta en tercera, segun las paradas que tome el maestro. No entraremos en mayores detalles para el finjimiento de librar el cupé, etc. (que se hacen en tres movimientos), pues son los mismos que se acaban de dar para el golpe anterior: solo nos contentaremos con indicar el nombre del golpe y las paradas que engaña.

D. ¿Cual es el verdadero medio para que se penetre bien el discípulo y ejecute con facilidad los golpes que se hallan en la lista?

M. Para hacer bien entender cual es el se-

gundo, tercero, cuarto y quinto movimientos, así como las paradas que toma el maestro, es necesario que cada golpe finjido encuentre la parada; en seguida se hacen sin tocar á su hierro; este es el verdadero medio de que con toda facilidad las aprenda.

D. Esplicádme un solo artículo.

M. Se dice dos finjimientos de librar y librar. El discípulo finje librar en tercera, el maestro para tercera; el discípulo recibe la parada y se mantiene firme un instante, luego hace aun otro finjimiento de librar; el maestro para cuarta, el discípulo recibe aun la parada, y en seguida libra. Es de suma importancia, ántes de engañar la espada, familiarizar la mano del discípulo á diversos cambios, haciéndole sostener sobre su propio hierro la parada del maestro; y cuando se las vé operar y comprender con facilidad, entónces se ejecutan, sin tocar á su espada, esto es lo que hace formar un juicio fijo y sólido al discípulo.

D. Antes de entrar en esplicacion sobre los cuatro movimientos, deseo saber las paradas que se engañan por el finjimiento derecho, dos finjimientos de librar y librar.

M. 1. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para tercera, el discípulo finje aun librar en cuarta; el maestro para mas cuarta, y el discípulo libra en tercera. (*En este caso, se engaña cuarta, tercera, y cuarta.*)

2. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para contra de cuarta, el discípulo finje librar aun en tercera; el maestro para aun tercera, y el discípulo libra en cuarta. (*En este caso, se engaña cuarta, contra de cuarta y tercera.*)

3. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para cuarta, el discípulo finje aun librar en tercera; el maestro para tercera, y el discípulo libra en cuarta. (*En este caso, se engaña el contra de tercera, cuarta y tercera.*)

4. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para tercera, el discípulo finje aun librar en cuarta; el maestro para el contra de tercera, y el discípulo libra en cuarta. (*En este caso, se engaña cuarta, tercera, y el contra de tercera.*)

5. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para el contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para cuarta, el discípulo finje aun librar en tercera; el maestro para contra de cuarta, y el discípulo libra en tercera. (*En este caso, se engaña el contra de tercera, cuarta, y el contra de cuarta.*)

6. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para el contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para el contra de

tercera, el discipulo finje aun librar en cuarta: el maestro para cuarta, y el discipulo libra en tercera. (*En este caso, se engaña dos veces el contra de tercera y cuarta.*)

7. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para el contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para aun el contra de tercera, el discipulo finje aun librar en cuarta; el maestro para mas el contra de tercera, y el discipulo libra en cuarta. (*En este caso se engaña tres veces el contra de tercera.*)

8. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta, el discipulo finje librar en tercera; el maestro para el contra de cuarta, el discípulo finje aun librar en tercera; el maestro para aun el contra de cuarta, y el discípulo libra en tercera. (*En este caso se engaña cuarta y dos veces el contra de cuarta.*)

D. ¿Hay otras paradas susceptibles de engañar por los golpes de cuatro movimientos?

M. No. Si el ataque se hace en lo alto de las lineas, sea cualquiera, no se hallan sino ocho materias diferentes para acudir á la parada.

D. ¿Y si el ataque se hace en lo bajo de las lineas?

M. Entónces se emplea la parada de sesta, y el contra de quinta, ó la quinta y el contra de sesta, junto á las paradas de cuarta y tercera. Se hacen golpes tambien igualmente de cuatro y cinco movimientos, que se esplicarán en la lista de los golpes.

D. Despues de haberme demostrado claramente las ocho maneras de oponerse á los finjimientos de los golpes de cuatro movimientos, dadme una esplicacion detallada sobre ellos mismos.

M. Para no entrar en muy largos detalles sobre los cuatro y cinco movimientos, observare, que será suficiente esplicar la primera serie de cada uno en particular, y se dejará á la capacidad y consideracion de los maestros el cuidado de esplicar todos los golpes que vienen despues de los que ya se han demostrado; para ello no habrá mas que seguir estrictamente las mismas paradas que se acaban de designar.

DE CUATRO MOVIMIENTOS.

PRIMERA SÉRIE.

D. Tened la complacencia de esplicarme la serie de cuatro movimientos.

M. Las dos espadas empeñadas en la linea de dentro, el maestro dice:

1. Finjir derecho, finjir dos veces librar y el golpe derecho: el maestro para cuarta, tercera, y cuarta; al momento el discípulo tira el golpe derecho, se levanta, para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

2. Finjir derecho, finjir dos veces librar y librar: el maestro para cuarta, tercera y cuarta, al momento el discípulo libra á fondo, se

tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

4. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la segunda: el maestro para cuarta, contra de cuarta y tercera: al momento el discípulo tira la segunda, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera, el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

5. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la vuelta de espada: el maestro para cuarta, contra de cuarta, y tercera: al momento el discípulo tira la vuelta de espada, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

6. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y ligar la espada: el maestro para cuarta, contra de cuarta y tercera; al momento el discípulo liga y desplega, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro, y para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

TERCERA SÉRIE.

D. Proseguid sobre el contra de tercera, cuarta y tercera.

M. Las dos espadas siempre empeñadas en la línea de dentro, se dice:

1. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el golpe derecho: el maestro para el contra de tercera, cuarta y tercera; al momento el discípulo tira el golpe derecho, se levanta, para tercera, parte derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

2. Finjir derecho, finjir librar la espada dos veces y librar: el maestro para contra de tercera, cuarta y tercera; al momento el discípulo libra la espada y desplega, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

3. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el cupé: el maestro para el contra de tercera, cuarta y tercera; al momento el discípulo tira el cupé, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

4. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la segunda: el maestro para el contra de tercera, cuarta y tercera; al momento el discípulo tira la segunda, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro

tercera, tira derecho, se [illegible] fuera; el dis-
guardia. [illegible] ho, se levanta,
4. Finjir derecho, fin[illegible]
espada y la segunda; [illegible] dos veces librar
contra de cuarta y ter[illegible] espada: el maestro
cipulo tira la segunda [illegible], cuarta y tercera; al
tira derecho, y se [illegible] tira la vuelta de espada,
su espada en la lin[illegible]cera, tira derecho, y se le-
tercera, tira der[illegible] cambia su espada en la línea
guardia. [illegible]cípulo para cuarta, tira dere-
5. Finjir do[illegible] y queda en guardia.
espada y la v[illegible] derecho, finjir dos veces librar
cuarta, cont[illegible] ligar la espada: el maestro para
el discípulo [illegible]ercera, cuarta y tercera; al momen-
para terce[illegible]pulo liga y desplega, se levanta, para
tro camb[illegible] tira derecho, y se levanta: el maestro
discípul[illegible] su espada en la línea de dentro; el dis-
y qued[illegible] para cuarta, tira derecho, se levanta, y
6. [illegible] en guardia.
espa[illegible]
ta, [illegible]
dis[illegible]

CUARTA SÉRIE.

ce [illegible]
c[illegible]

D. **Proseguid con la parada de cuarta, tercera y contra de tercera.**

M. **Estando la espada empeñada en la línea de dentro, se dice:**

1. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el golpe derecho: el maestro para cuarta, tercera, y contra de tercera; al mo-[illegible]nto el discípulo tira el golpe derecho, se [illegible]anta, para tercera, tira derecho, y se le-

vanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

2. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y librar: el maestro para cuarta, tercera, y contra de tercera; al momento el discípulo libra y desplega, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

3. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el cupé: el maestro para cuarta, tercera, y contra de tercera; al momento el discípulo tira el cupé, se levanta, para cuarta, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

4. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la segunda: el maestro para cuarta, tercera, y contra de tercera; al momento el discípulo tira la segunda, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta; el maestro cambia su espada en la línea de fuera, el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

5. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la vuelta de espada: el maestro para cuarta, tercera, y contra de tercera; al momento el discípulo tira la vuelta de espada, se levanta, para tercera, tira derecho, y se le-

cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

5. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la vuelta de espada: el maestro para contra de tercera, cuarta y tercera; al momento el discípulo tira la vuelta de espada, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

6. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y ligar la espada: el maestro para contra de tercera, cuarta y tercera; al momento el discípulo liga y desplega, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

CUARTA SÉRIE.

D. Proseguid con la parada de cuarta, tercera y contra de tercera.

M. Estando la espada empeñada en la línea de dentro, se dice:

1. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el golpe derecho: el maestro para cuarta, tercera, y contra de tercera; al momento el discípulo tira el golpe derecho, se levanta, para tercera, tira derecho, y se le-

vanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

2. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y librar: el maestro para cuarta, tercera, y contra de tercera; al momento el discípulo libra y desplega, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

3. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el cupé: el maestro para cuarta, tercera, y contra de tercera; al momento el discípulo tira el cupé, se levanta, para cuarta, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

4. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la segunda: el maestro para cuarta, tercera, y contra de tercera; al momento el discípulo tira la segunda, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta; el maestro cambia su espada en la línea de fuera, el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

5. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la vuelta de espada: el maestro para cuarta, tercera, y contra de tercera; al momento el discípulo tira la vuelta de espada, se levanta, para tercera, tira derecho, y se le-

vanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

6. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y ligar: el maestro para cuarta, tercera, y contra de tercera; al momento el discípulo liga la espada á fondo, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

QUINTA SÉRIE.

D. Proseguid con la parada del contra de tercera, cuarta, y el contra de cuarta.

M. Las dos espadas siempre empeñadas en la línea de dentro, se dice:

1. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el golpe derecho: el maestro para contra de tercera, cuarta, y contra de cuarta; al momento el discípulo tira el golpe derecho, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

2. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y librar: el maestro para contra de tercera, cuarta, y contra de cuarta; al momento el discípulo libra y desplega, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el

maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

3. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el cupé: el maestro para el contra de tercera, cuarta y contra de cuarta: al momento el discípulo tira el cupé, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

4. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la segunda: el maestro para el contra de tercera, cuarta, y contra de cuarta; al momento el discípulo tira la segunda, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

5. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la vuelta de espada: el maestro para el contra de tercera, cuarta y contra de cuarta; al momento el discípulo tira la vuelta de espada, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

6. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y ligar: el maestro para contra de tercera, cuarta, y contra de cuarta: al momento el discípulo liga la espada y desplega, se levanta,

para cuarta, tira derecho, y se levanta; el maestro cambia su espada en la línea de fuera, el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

SESTA SÉRIE.

D. Proseguid sobre dos veces el contra de tercera y cuarta.

M. Las dos espadas empeñadas en la línea de dentro, se dice:

1. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el golpe derecho: el maestro para dos veces el contra de tercera y cuarta; al momento el discípulo tira el golpe derecho, se levanta, para cuarta, tira derecho y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

2. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y librar: el maestro para dos veces el contra de tercera y cuarta; al momento el discípulo libra y desplega, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

3. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el cupé: el maestro para dos veces el contra de tercera y cuarta; al momento el discípulo tira el cupé, se levanta, para tercera, tira

derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

4. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la segunda: el maestro para dos veces el contra de tercera y cuarta; al momento el discípulo tira la segunda, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

5. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la vuelta de espada: el maestro para dos veces el contra de tercera y cuarta; al momento el discípulo tira la vuelta de espada, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

6. Finjir derecho, finjir dos veces librar y ligar la espada: el maestro para dos veces el contra de tercera, y cuarta; al momento el discípulo tira el ligamento de espada, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

SÉTIMA SÉRIE.

D. Proseguid sobre los tres contras de tercera.

M. Las dos espadas empeñadas siempre en la línea de dentro, se dice:

1. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el golpe derecho: el maestro para tres veces el contra de tercera; al momento el discípulo tira el golpe derecho, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

2. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y librar: el maestro para tres veces el contra de tercera; al momento el discípulo libra á fondo, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

3. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el cupé: el maestro para tres veces el contra de tercera; al momento el discípulo tira el cupé, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

4. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la segunda: el maestro para tres ve

ces el contra de tercera; al momento el discípulo tira la segunda, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

5. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada, y la vuelta de espada: el maestro para tres veces el contra de tercera; al momento el discípulo tira derecho, y se levánta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

6. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y ligar la espada: el maestro para tres veces el contra de tercera; al momento el discípulo liga la espada á fondo, se levanta, para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

OCTAVA SÉRIE.

D. Proseguid sobre la cuarta y dos veces el contra de cuarta.

M. Las espadas siempre empeñadas en la línea de dentro, se dice:

1. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el golpe derecho: el maestro para cuarta, y dos veces el contra de cuarta; al momento el discípulo tira el golpe derecho, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta:

el maestro cambia la espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

2. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y librar: el maestro para cuarta, y dos veces el contra de cuarta; al momento el discípulo libra la espada y desplega, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta y queda en guardia.

3. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y el cupé: el maestro para cuarta y dos veces el contra de cuarta; al momento el discípulo tira el cupé, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

4. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la segunda: el maestro para cuarta y dos veces el contra de cuarta; al momento el discípulo tira la segunda, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

5. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y la vuelta de espada: al momento el discípulo tira la vuelta de espada, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el

maestro cambia la espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

6. Finjir derecho, finjir dos veces librar la espada y ligar la espada: el maestro para cuarta y dos veces el contra de cuarta; al momento el discípulo liga la espada y desplega, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

D. Despues de haberme esplicado todas las paradas engañadas con tres finjimientos y la estocada, que es lo que forma los golpes de cuatro movimientos, continnad con la descripcion de los de *cinco.*

M. Supongamos que las dos espadas están empeñadas en la línea de dentro:

1. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para cuarta, el discípulo finje aun librar en tercera; el maestro para aun tercera, y el discípulo libra en cuarta. (*En este caso se engaña cuarta, tercera, cuarta y tercera.*)

2. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para aun

contra de cuarta, y el discípulo libra en tercera. (*En este caso se engaña cuarta, tercera, cuarta y contra de cuarta.*)

3.° Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para contra de tercera, el discípulo libra en cuarta; el maestro para aun cuarta, y el discípulo libra en tercera. (*En este caso se engaña cuarta, tercera, contra de tercera y cuarta.*)

4. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para tercera, el discípulo finje aun librar en cuarta; el maestro para aun cuarta, y el discípulo libra en tercera. (*En este caso se engaña cuarta, contra de cuarta, tercera y cuarta.*)

5. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para contra de cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para tercera, el discípulo finje aun librar en cuarta; el maestro para contra de tercera, y el discípulo libra en cuarta. (*En este caso se engaña cuarta, contra de cuarta, tercera, y contra de tercera.*)

6. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para terce

el discípulo finje aun librar en cuarta; el maestro para cuarta, y el discípulo libra en tercera. (*En este caso se engaña contra de tercera, cuarta, tercera y cuarta.*)

7. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para contra de cuarta, el discípulo finje aun librar en tercera; el maestro para tercera, y el discípulo libra en cuarta. (*En este caso se engaña contra de tercera, cuarta, contra de cuarta, y tercera.*)

8. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para el contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para cuarta, el discípulo finje aun librar en tercera; el maestro para tercera, y el discípulo libra en cuarta. (*En este caso se engaña dos veces el contra de tercera, cuarta, y tercera.*)

9. Sobre el finjimtento derecho, el maestro para contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para el contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para cuarta, y el discípulo finje aun librar en tercera; el maestro para el contra de cuarta, y el discípulo libra en tercera. (*En este caso se engaña dos veces el contra de tercera, cuarta, y contra de cuarta.*)

10. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para cuarta, el discípulo finje librar en tercera; el maestro para el contra de cuarta, el discípulo finje aun librar en tercera; el maestro para aun contra de cuarta, y el discípulo libra en tercera. (*En este caso se engaña contra de tercera, cuarta, y dos veces contra de cuarta.*)

11. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para el contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para contra de tercera, el discípulo finje mas librar en cuarta; el maestro para aun el contra de tercera, el discípulo finje aun mas librar en cuarta; el maestro para cuarta, y el discípulo libra en tercera. (*En este caso se engaña tres veces el contra de tercera y cuarta.*)

12. Sobre el finjimiento derecho, el maestro para el contra de tercera, el discípulo finje librar en cuarta; el maestro para el contra de tercera, el discípulo finje mas librar en cuarta; el maestro para mas el contra de tercera, el discípulo finje aun mas librar en cuarta; el maestro para aun mas el contra de tercera, y el discípulo libra en cuarta. (*En este caso se engaña cuatro veces el contra de tercera.*)

DE CINCO MOVIMIENTOS.

D. Esplicadme sobre los cinco movimientos.

M. No creo necesario detallarlos todos; será

suficiente conocer la primera série para tener la llave de las demas, á saber: finjir derecho, finjir tres veces librar la espada y el golpe derecho. Esta esplicacion debe ser suficiente para conocer y juzgar el maestro que se debe siempre, despues de los cuatro finjimientos dichos, hacer el libramiento, en seguida el cupé, la segunda, la vuelta de espada, y finalmente el ligamento.

D. Dadme conocimiento de una série del finjimiento derecho, finjir tres veces librar la espada y el golpe derecho.

M. Las dos espadas estando empeñadas en la línea de dentro, el maestro dice:

1. Finjir derecho, finjir tres veces librar la espada y el golpe derecho: el maestro para á los cuatro finjimientos cuarta, tercera, cuarta, y tercera; al momento el discípulo tira el golpe derecho, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia la espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

2. Finjir derecho, finjir tres veces librar la espada y librar: el maestro para cuarta, tercera, cuarta, y tercera; al momento el discípulo pasa el libramiento, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

3. Finjir derecho, finjir tres veces librar la espada y el cupé: el maestro para cuarta, tercera, cuarta, y tercera; al momento el discípulo tira el cupé, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

4. Finjir derecho, finjir tres veces librar la espada y la segunda: el maestro para cuarta, tercera, cuarta, y tercera; al momento el discípulo tira la segunda, se levanta, para cuarta, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de fuera; el discípulo para tercera, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

5. Finjir derecho, finjir tres veces librar la espada y la vuelta de espada: el maestro para cuarta, tercera, cuarta, y tercera; al momento el discípulo pasa la vuelta de espada, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

6. Finjir derecho, finjir tres veces librar la espada y ligar la espada: el maestro para cuarta, tercera, cuarta, y tercera; al momento el discípulo liga la espada y desplega, se levanta, para tercera, tira derecho, y se levanta: el maestro cambia su espada en la línea de dentro; el discípulo para cuarta, tira derecho, se levanta, y queda en guardia.

D. ¿Es necesario esplicar las otras paradas que se oponen al finjimiento derecho, y finjir tres veces librar la espada?

M. No. Solamente se deberá, cuando se cambie de parada, hacer siempre los mismos finjimientos, y las seis estocadas; hasta tanto que las doce maneras de parar se acaben.

Por ejemplo: despues de haber parado cuarta, tercera, cuarta, y tercera, parará uno cuarta, tercera, cuarta, y contra de cuarta; en seguida cuarta, tercera, contra de tercera, y cuarta; despues, cuarta, contra de cuarta, tercera, y cuarta; aun, cuarta, contra de cuarta, tercera, y contra de tercera; igualmente, contra de tercera, cuarta, tercera, y cuarta; lo mismo, contra de tercera, cuarta, contra de cuarta, y tercera; sigue dos veces contra de tercera, cuarta, y tercera; mas dos veces contra de tercera, cuarta, y contra de cuarta; ó bien contra de tercera, cuarta, y dos veces contra de cuarta; y en fin, tres veces contra de tercera, y cuarta; y se finalizará con cuatro veces contra de tercera.

Observaremos que lo que se acaba de decir se aplica igualmente á la línea de tercera: las paradas, por tanto, cambiarán, es decir, que la parada será tercera en lugar de cuarta, y la estocada será en la línea de fuera en lugar de ser en la de dentro; lo mismo sucede respecto de los empeños de espada.

D. Pareciéndome bien esplicada toda la lec-

Finjir lo mismo y el librar en cuarta.
idem y el librar en tercera.
id. y el cupé en cuarta.
id. y el cupé en tercera.
id. y la segunda en cuarta.
id. y la segunda en tercera.
id. y la vuelta en tercera.
id. y la vuelta en cuarta.
id. y el ligar en tercera.
id. y el ligar en cuarta.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas que las que se han esplicado ántes en el finjimiento derecho. (*Véanse las paradas paj.* 238, *lín.* 9.)

4.° Finjir la segunda en cuarta y el golpe derecho.

Finjir la segunda en tercera y el golpe derecho.

Los dos finjimientos mismos y el librar en tercera.
idem y el librar en cuarta.
id. y el cupé en tercera.
id. y el cupé en cuarta.
id. y la segunda en tercera.
id. y la segunda en cuarta.
id. y el ligar en cuarta.
id. y el ligar en tercera.

Estos diez golpes engañan la sesta ó el contra de quinta, cuando la espada está empeñada en la línea de dentro; y la quinta ó el contra de sesta, cuando está en la línea de fuera.

5. Finjir la vuelta de espada y el golpe derecho en cuarta.

Finjir una vuelta en tercera y el golpe derecho.

Los dos finjimientos y el librar en tercera.

idem	y el librar en cuarta.
id.	y el cupé en tercera.
id.	y el cupé en cuarta.
id.	y la segunda en cuarta.
id.	y la segunda en tercera.
id.	y la vuelta en cuarta.
id.	y la vuelta en tercera.
id.	y el ligar en cuarta.
id.	y el ligar en tercera.

6. Finjir el ligar en cuarta y el golpe derecho.

Finjir el ligar en tercera, y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos, y el librar en tercera.

idem	y el librar en cuarta.
id.	y el cupé en tercera.
id.	y el cupé en cuarta.
id.	y la segunda en cuarta.
id.	y la segunda en tercera.
id.	y la vuelta en cuarta.
id.	y la vuelta en tercera.
id.	y ligar en cuarta.
id.	y ligar en tercera.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas ántes esplicadas en el finjimiento derecho. (*Véanse las paradas página* 238, *lín.* 15.)

D. Habiéndome demostrado todos los golpes de dos movimientos y sus paradas engañadas, hablemos ahora de los de tres movimientos.

M. Sobre el finjimiento derecho, el finjimiento de librar y el golpe derecho, el maestro para cuarta y tercera, ó cuarta y contra de cuarta; ó bien contra de tercera y cuarta; ó dos veces contra de tercera. En la línea de fuera, tercera y cuarta, ó tercera y contra de tercera, tambien contra de cuarta y tercera, ó dos veces contra de cuarta.

DE LOS GOLPES DE TRES MOVIMIENTOS.

1. Finjir derecho, finjir el librar y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

2. Finjir derecho, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas por el finjimiento derecho, el finjimiento de librar, y el golpe

derecho. (*Véanse las paradas pág.* 242, *línea* 6.)

3. Finjir derecho, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan la parada de cuarta y la sesta, ó el contra de quinta; y cuando se opere en la línea de fuera, parará tercera y quinta, ó el contra de sesta.

4. Finjir derecho, finjir una vuelta de espada y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

5. Finjir derecho, finjir el ligar y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

6. Finjir dos veces el librar y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.

id. y la vuelta.
id. y el ligar.

7. Finjir el librar, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas en el finjimiento derecho, el finjimiento de librar y el golpe derecho. (*Véanse las paradas página* 242, *lín.* 6.)

8. Finjir el librar, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de segunda y el golpe derecho. (*Veanse las paradas páj.* 243, *línea* 12.)

9. Finjir el librar, finjir una vuelta de espada y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.

id. y el ligar.

10. Finjir el librar, finjir el ligar la espada y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

11. Finjir el cupé, finjir el librar la espada y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

12. Dos finjimientos de cupé y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y el finjimiento de librar. (*Véanse las paradas páj.* 238, *tín.* 21.)

13. Finjir el cupé, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.

id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y al finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas pág.* 242, *lín.* 6.)

14. Finjir el cupé, finjir la vuelta de espada y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar la espada.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

15. Finjir el cupé, finjir el ligar la espada y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar la espada.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas pájina* 242, *lín.* 6.)

16. Finjir la segunda, finjir derecho y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar la espada.

idem y el cupé.

id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos seis golpes engañan la parada de quinta y cuarta, ó el contra de sesta; y en la linea de fuera, sesta y tercera, ó el contra de quinta y cuarta.

17. Finjir una vuelta de espada, finjir derecho y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

18. Finjir una vuelta de espada, finjir el librar, y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar la espada.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

19. Finjir una vuelta de espada, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar la espada.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos diez y ocho golpes engañan las mis-

id. y la vuelta.
id. y el ligar.

20. Fijir derecho, finjir ligar, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y finjir dos veces librar. (*Véanse las paradas páj.* 256, *lín.* 6, y 257, *lín.* 9.)

21. Finjir derecho, finjir ligar, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas en el finjimiento derecho, el finjimiento de librar, y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256, *lín.* 6, y 257, *lín.* 9.)

22. Finjir derecho, finjir ligar, finjir la vuelta y golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

23. Finjir derecho, finjir dos veces ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

24. Finjir dos veces librar, finjir mas librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

25. Finjir dos veces librar, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y finjir dos veces librar. (*Véanse las paradas pág.* 256, *lin.* 6, y 257, *lin.* 9.)

26. Finjir dos veces librar, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.

mas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y al finjimiento de librar. (*Véanse las paradas pág.* 238, *lín.* 18.)

20. Finjir una vuelta de espada, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar la espada.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y al finjimiento de segunda. (*Véase pág.* 242, *lín.* 6.

21. Finjir una vuelta de espada, finjir mas una vuelta y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar la espada.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

22. Finjir una vuelta de espada, finjir el ligar y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar la espada.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

23. Finjir el ligar la espada, finjir derecho y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar la espada.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

24. Finjir ligar la espada, finjir el librar la espada y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar la espada.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

25. Finjir el ligar, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos treinta golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y al finjimiento de librar la espada. (*Véanse las paradas páj.* 238. *lín.* 18.)

26. Finjir el ligar la espada, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.

idem y el cupé.

id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y al finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 242, *lín.* 6.)

27 Finjir el ligar, finjir una vuelta y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

28. Finjir el ligar, finjir mas el ligar y el golpe derecho.

Los dos mismos finjimientos y el librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y al finjimiento de librar. (*Véanse las paradas páj.* 238, *lín.* 18.)

D. ¿Se hallan encerrados en esta lista todos los golpes de tres movimientos?

M. Sí, todos se hallan encerrados en la lista; pero observaré una segunda vez, que todos estos golpes se hacen igualmente en la línea de cuarta como de tercera; y que deben en-

gañar todas las paradas que se opongan á sus finjimientos. Por ejemplo, para la línea de cuarta, 1, cuarta y tercera; 2, cuarta y contra de cuarta; 3, contra de tercera y cuarta, y 4, doble contra de tercera.

Para la línea de tercera: 1, tercera y cuarta; 2, tercera y contra de cuarta; 3, contra de cuarta y tercera, y 4, doble contra de cuarta; y cuando el finjimiento se hace á lo bajo de la línea, se toma sesta ó quinta.

D. ¿Cuántos golpes producen los dos movimientos, esto es, el finjimiento y la estocada?

M. En la línea de dentro, los seis finjimientos y las seis estocadas, parando cuarta, ó el contra de tercera; y si el finjimiento se hace á lo bajo de la línea, sesta: estas tres clases de paradas producen setenta golpes. Y lo mismo resulta en la línea de fuera, cuando se toma la parada de tercera ó el contra de cuarta; y si se finje á lo bajo de la línea, la quinta; lo que produce, unido á lo otro, un total de ciento cuarenta golpes diferentes.

D. Habiéndome enterado del producto de los dos movimientos, deseo saber lo que producen los tres.

M. Para dar una prueba bien segura, y al mismo tiempo facilitar la pesquisa de los golpes que han producido los tres movimientos, es decir, dos finjidos y la estocada, voy á demostrar una serie toda entera.

Ejemplo.

1. Finjir derecho, finjir librar y las seis estocadas, tomando la parada de cuarta y tercera, producen seis golpes.

2. Finjir derecho, finjir el cupé y las seis estocadas, tomando las seis mismas paradas, producen seis golpes.

3. Finjir derecho, finjir la segunda y las cinco estocadas, parando cuarta y sesta, producen cinco golpes.

4. Finjir derecho, finjir la vuelta y las seis estocadas, tomando cuarta y tercera, producen seis golpes.

5. Finjir derecho, finjir librar y las seis estocadas, tomando cuarta y tercera, producen seis golpes.

6. Finjir dos veces librar y las seis estocadas, parando cuarta y tercera, producen seis golpes.

7. Finjir librar, y finjir el cupé y las seis estocadas, producen seis golpes.

8. Finjir librar, finjir la segunda y las seis estocadas, producen seis golpes.

9. Finjir librar, finjir la vuelta y las seis estocadas, producen seis golpes.

10. Finjir librar, finjir ligar y las seis estocadas, producen seis golpes.

11. Finjir el cupé, finjir el librar y las seis estocadas, producen seis golpes.

12. Finjir el cupé, mas finjir el cupé y las seis estocadas, producen seis golpes.

13. Finjir el cupé, finjir la segunda y las seis estocadas, producen seis golpes.

14. Finjir el cupé, finjir la vuelta y las seis estocadas, producen seis golpes.

15. Finjir el cupé, finjir ligar y las seis estocadas, producen seis golpes.

16. Finjir la segunda, finjir derecho y las seis estocadas, tomando sesta ó cuarta, ó bien contra de quinta y tercera, producen seis golpes.

17. Finjir una vuelta, finjir derecho y las seis estocadas, producen seis golpes.

18. Finjir una vuelta, finjir librar y las seis estocadas, producen seis golpes.

19. Finjir una vuelta, finjir el cupé y las seis estocadas, producen seis golpes.

20. Finjir una vuelta, finjir la segunda y las seis estocadas, producen seis golpes.

21. Finjir una vuelta, mas finjir una vuelta y las seis estocadas, producen seis golpes.

22. Finjir una vuelta, finjir ligar y las seis estocadas, producen seis golpes.

23. Finjir ligar, finjir derecho y las seis estocadas, producen seis golpes.

24. Finjir ligar, finjir librar y las seis estocadas, producen seis golpes.

25. Finjir ligar, finjir el cupé y las seis estocadas, producen seis golpes.

26. Finjir ligar, finjir la segunda y las seis estocadas, producen seis golpes.

27. Finjir ligar, finjir la vuelta, y las seis estocadas, producen seis golpes.

28. Finjir librar, mas finjir librar y las seis estocadas, producen seis golpes. Lo que forma un total de ciento cincuenta y nueve, solamente con la parada de cuarta y tercera; y cuando el finjimiento se hace á lo bajo de la línea, sesta ó cuarta, ó bien quinta y tercera; esto se entiende en la línea de dentro. En la línea de fuera resulta igual número, lo que forma un total de trescientos diez y ocho golpes. La parada de cuarta y contra de cuarta, tercera y contra de tercera, producirán lo mismo. Igualmente contra de tercera y cuarta, contra de cuarta y tercera; y últimamente, el doble contra de tercera para la línea de dentro, y el doble contra de cuarta para la línea de fuera, arrojarán el mismo número; lo que suma en todo, en la línea de dentro, seiscientos treinta y seis; y el total de las dos líneas reunido, mil doscientos setenta y dos golpes.

D. ¿Cómo es posible que dos golpes finjidos y una estocada puedan producir tan crecido número de golpes, no empleando sino cuatro maneras de parar?

M. Luego que las seis estocadas continuadas con los seis finjimientos forman tan crecido número, resultará mucho mas cuando se componen de dos finjimientos y una estocada; mucho mas, de tres finjimientos y la estocada; en seguida, de cuatro finjimientos y la estoca-

da; y finalmente, compuestos de cuatro finjimientos y la estocada, esto hace una suma inmensa.

D. Despues de haber parado cuarta y tercera sobre los dos finjimientos y las seis estocadas, y ver el producto de todos los golpes que engañan estas dos paradas, ¿no se debe despues tomar cuarta y contra de cuarta; en seguida contra de tercera y cuarta, y sucesivamente el doble contra de tercera?

M. Sí, se debe, despues de la parada de cuarta y tercera, tomar la parada de cuarta y contra de cuarta, sobre todos los golpes que llevamos esplicados: despues de concluido con estas dos paradas, pasa uno sucesivamente á las demas.

D. Hallándome perfectamente penetrado de que todos los golpes de tres movimientos ántes esplicados engañan las cuatro maneras de parar, es decir, en la línea de dentro, 1. cuarta y tercera; 2. cuarta y contra de cuarta; 3. contra de tercera y cuarta; 4. doble contra de tercera; y cuando se trata de la línea de fuera, 1. tercera y cuarta, 2. tercera y contra de tercera; 3. contra de cuarta y tercera, y 4. doble contra de cuarta: sobre las cuales, cambiando de paradas, han producido ciento cincuenta y nueve golpes, formando en todo un total de mil doscientos setenta y dos, esplicadme los cuatro movimientos.

56. Finjir dos veces el cupé, finjir ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y finjimiento dos veces de librar. (*Véanse las paradas páj* 259 *lín.* 29.)

57. Finjir el cupé, finjir la segunda, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos seis golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de segunda y finjimiento derecho. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

58. Finjir el cupé, finjir una vuelta, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

59. Finjir el cupé, finjir una vuelta, finjir el librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

60. Finjir el cupé, finjir la vuelta, finjir mas el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. yla segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos diez y ocho golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

61. Finjir el cupé, finjir la vuelta, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

62. Finjir el cupé, finjir dos veces una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.

id. y la vuelta.
id. y el ligar.

63. Finjir el cupé, finjir una vuelta, finjir el ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

64. Finjir el cupé, finjir ligar, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

65. Finjir el cupé, finjir el ligar, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

66. Finjir el cupé, finjir ligar, finjir mas el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos treinta golpes engañan las mismas pa-

radas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y finjimiento de librar dos veces. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

67. Finjir el cupé, finjir ligar, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

68. Finjir el cupé, finjir ligar, finjir una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

69. Finjir el cupé, finjir dos veces ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

ta y tercera; ó contra de tercera, quinta y cuarta.

12. Finjir derecho, finjir una vuelta, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y el librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

13. Finjir derecho, finjir una vuelta, finjir el librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

14. Finjir derecho, finjir una vuelta, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos diez y ocho golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y dos veces finjir el librar. (*Véanse las paradas páj.* 256, *lín.* 6, y 257, *lín.* 9.)

15. Finjir derecho, finjir una vuelta, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.

id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y finjimiento de librar. (*Véanse las paradas pág.* 256, *lín.* 6, y 257, *lín.* 9.)

16. Finjir derecho, finjir dos veces una vuelta, y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

17 Finjir derecho, finjir una vuelta, finjir ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

18. Finjir derecho, finjir ligar, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

19. Finjir derecho, finjir ligar, finjir el librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.

70. Finjir la segunda, finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

71. Finjir la segunda, finjir derecho, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos doce golpes engañan sesta, cuarta y tercera ó sesta: cuarta y contra de cuarta ó sesta: tercera y cuarta ó sesta: tercera y contra de tercera ó quinta: tercera y cuarta ó quinta: tercera y contra de tercera ó quinta: cuarta y tercera ó quinta: cuarta y contra de cuarta.

72. Finjir la segunda, finjir derecho, finjir mas la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las paradas de sesta, tercera y sesta ó quinta: tercera y quinta ó sesta: cuarta y quinta ó sesta: cuarta y *sesta* ó quinta: ó quinta cuarta y quinta: ó bien

quinta, tercera y quinta, ó si no quinta, cuarta y sesta.

73. Finjir la segunda, finjir derecho, finjir una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

74. Finjir la segunda, finjir derecho, finjir ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento de segunda, finjimiento derecho y finjimiento de librar.

75. Finjir una vuelta, finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

76. Finjir una vuelta, finjir derecho, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.

id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

77. Finjir una vuelta, finjir derecho, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

78. Finjir una vuelta, finjir derecho, finjir mas una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

79. Finjir una vuelta, finjir derecho, finjir ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

80. Finjir una vuelta, finjir dos veces librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

81. Finjir una vuelta, finjir librar, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y finjimiento de librar dos veces. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

82. Finjir una vuelta, finjir librar, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y el ligar.

Estos golpes engañan las mismas paradas ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

83. Finjir una vuelta, finjir librar, finjir mas una vuelta y el golpe derecho.

mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y finjimiento dos veces de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

49. Finjir el cupé, finjir librar, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

50. Finjir el cupé, finjir librar, finjir una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

51. Finjir el cupé, finjir librar, finjir ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

52. Finjir dos veces el cupé, finjir el librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.

id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

53. Finjir dos veces el cupé, finjir mas el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

54. Finjir dos veces el cupé, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

55. Finjir dos veces el cupé, finjir la vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

56. Finjir dos veces el cupé, finjir ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y finjimiento dos veces de librar. (*Véanse las paradas páj* 259 *lín.* 29.)

57. Finjir el cupé, finjir la segunda, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos seis golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de segunda y finjimiento derecho. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

58. Finjir el cupé, finjir una vuelta, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

59. Finjir el cupé, finjir una vuelta, finjir *el librar* y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

60. Finjir el cupé, finjir la vuelta, finjir mas el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. yla segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos diez y ocho golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

61. Finjir el cupé, finjir la vuelta, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

62. Finjir el cupé, finjir dos veces una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.

id. y la vuelta.
id. y el ligar.

63. Finjir el cupé, finjir una vuelta, finjir el ligar y el golpe derecho.
Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

64. Finjir el cupé, finjir ligar, finjir derecho y el golpe derecho.
Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

65. Finjir el cupé, finjir el ligar, finjir librar y el golpe derecho.
Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

66. Finjir el cupé, finjir ligar, finjir mas el cupé y el golpe derecho.
Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos treinta golpes engañan las mismas pa-

radas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y finjimiento de librar dos veces. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

67. Finjir el cupé, finjir ligar, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

68. Finjir el cupé, finjir ligar, finjir una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

69. Finjir el cupé, finjir dos veces ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

70. Finjir la segunda, finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

71. Finjir la segunda, finjir derecho, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos doce golpes engañan sesta, cuarta y tercera ó sesta: cuarta y contra de cuarta ó sesta: tercera y cuarta ó sesta: tercera y contra de tercera ó quinta: tercera y cuarta ó quinta: tercera y contra de tercera ó quinta: cuarta y tercera ó quinta: cuarta y contra de cuarta.

72. Finjir la segunda, finjir derecho, finjir mas la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las paradas de sesta, tercera y sesta ó quinta: tercera y quinta ó sesta: cuarta y quinta ó sesta: cuarta y *sesta* ó quinta: ó quinta cuarta y quinta: ó bien

quinta, tercera y quinta, ó si no quinta, cuarta y sesta.

73. Finjir la segunda, finjir derecho, finjir una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

74. Finjir la segunda, finjir derecho, finjir ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento de segunda, finjimiento derecho y finjimiento de librar.

75. Finjir una vuelta, finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

76. Finjir una vuelta, finjir derecho, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.

id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

77. Finjir una vuelta, finjir derecho, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

78. Finjir una vuelta, finjir derecho, finjir mas una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

79. Finjir una vuelta, finjir derecho, finjir ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

80. Finjir una vuelta, finjir dos veces librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

81. Finjir una vuelta, finjir librar, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y finjimiento de librar dos veces. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

82. Finjir una vuelta, finjir librar, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y el ligar.

Estos golpes engañan las mismas paradas ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

83. Finjir una vuelta, finjir librar, finjir mas una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

84. Finjir una vuelta, finjir el cupé, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

85. Finjir una vuelta, finjir el cupé, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

86. Finjir una vuelta, finjir dos veces el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan mismas paradas que las ya esplicadas al f miento derecho, y finjimiento de librar do ces. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

87. Finjir una vuelta, finjir el cupé, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

88. Finjir una vuelta, finjir el cupé, finjir mas el cupé y golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

89. Finjir una vuelta, finjir el cupé, finjir el ligar y el golpe derecho.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

90. Finjir una vuelta, finjir la segunda, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.

id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de segunda y mas finjimiento derecho. (*Véanse las paradas páj.* 259, *lín.* 29.)

91. Finjir dos veces la vuelta, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

92. Finjir dos veces la vuelta, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

93. Finjir dos veces la vuelta, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos diez y oho golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y finjimiento dos veces de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

94. Finjir dos veces la vuelta, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

95. Finjir dos veces la vuelta, finjir mas una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

96. Finjir dos veces la vuelta, finjir ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

97. Finjir ligar, finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

84. Finjir una vuelta, finjir el cupé, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

85. Finjir una vuelta, finjir el cupé, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

86. Finjir una vuelta, finjir dos veces el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y finjimiento de librar dos veces. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

87. Finjir una vuelta, finjir el cupé, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

88. Finjir una vuelta, finjir el cupé, finjir mas el cupé y golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

89. Finjir una vuelta, finjir el cupé, finjir el ligar y el golpe derecho.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

90. Finjir una vuelta, finjir la segunda, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.

98. Finjir ligar, finjimiento derecho, finjimiento de cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

99. Finjir ligar, finjir derecho, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

100. Finjir ligar, finjir derecho, finjir la vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

101. Finjir ligar, finjir derecho, finjir mas ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

102. Finjir ligar, finjir dos veces librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

103. Finjir ligar, finjir librar, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar dos veces y el golpe derecho. (*Véanse las paradas página* 256.)

104. Finjir ligar, finjir librar, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento dere-

cho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

105. Finjir ligar, finjir librar, finjir una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

106. Finjir ligar, finjir librar, finjir mas ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

107. Finjir ligar, finjir el cupé, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

108. Finjir ligar, finjir dos veces el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan

mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

109. Finjir ligar, finjir el cupé, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

110. Finjir ligar, finjir el cupé, finjir una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

111. Finjir ligar, finjir el cupé, finjir mas ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

cho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

105. Finjir ligar, finjir librar, finjir una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

106. Finjir ligar, finjir librar, finjir mas ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

107. Finjir ligar, finjir el cupé, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

108. Finjir ligar, finjir dos veces el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos veinte y cuatro golpes engañan las

mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

109. Finjir ligar, finjir el cupé, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

110. Finjir ligar, finjir el cupé, finjir una vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

111. Finjir ligar, finjir el cupé, finjir mas ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

112. Finjir ligar, finjir la segunda, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos seis golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de segunda y finjimiento derecho. (*Véanse las paradas páj.* 259, *lín* 29.)

113. Finjir ligar, finjir una vuelta, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

114. Finjir ligar, finjir una vuelta, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

115. Finjir ligar, finjir la vuelta, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.

id. y el ligar.

Estos diez y ocho golpes engañan las mismas paradas que ya se han esplicado al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

116. Finjir ligar, finjir la vuelta, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

117. Finjir ligar, finjir dos vueltas y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

118. Finjir ligar, finjir una vuelta, finjir mas ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.

idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

119. Finjir dos veces ligar, finjir derecho y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

120. Finjir dos veces ligar, finjir librar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

121. Finjir dos veces ligar, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos treinta golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho y dos finjimientos de librar. (*Véanse las paradas páj.* 256.)

122. Finjir dos veces ligar, finjir la segunda y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho,

finjir librar, finjir la segunda y el golpe derecho. (*Véanse las paradas pág.* 256.)

123. Finjir dos veces ligar, finjir la vuelta y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

124. Finjir dos veces ligar, finjir mas ligar y el golpe derecho.

Los tres mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que las ya esplicadas al finjimiento derecho, finjimiento dos veces de librar y el golpe derecho. (*Véanse las paradas pág.* 256.)

D. ¿Todos los golpes que quedan esplicados se pueden hacer igualmente en la línea de fuera?

M. Sí, pero se deben tomar las paradas opuestas á las de dentro, es decir: 1, tercera, cuarta y tercera: 2, tercera, contra de tercera y cuarta: 3, contra de cuarta, tercera y cuarta: 4, tercera, cuarta y contra de cuarta: 5, contra de cuarta, tercera y contra de tercera: 6, dos veces contra de cuarta y tercera: 7, tres veces contra de cuarta: 8, tercera y dos veces contra de tercera.

Cuando se hable respecto al finjimiento derecho, finjimiento de librar y finjimiento de segunda, las paradas serán: tercera, cuarta y quinta: ó tercera, contra de tercera y sesta: ó tercera, contra de tercera y quinta: ó contra de cuarta, tercera y quinta: ó contra de cuarta y tercera y sesta: ó dos veces contra de cuarta y quinta; ó dos veces contra de cuarta y sesta: ó tercera, cuarta y sesta. Para el finjimiento derecho, finjimiento de segunda y mas finjimiento derecho, las paradas serán: tercera, sesta y tercera: ó tercera, quinta y tercera: ó tercera, sesta y cuarta: ó tercera quinta y cuarta: ó contra de cuarta, sesta y cuarta: ó contra de cuarta, quinta y cuarta; ó contra de cuarta sesta y tercera; ó contra de cuarta, quinta y tercera.

Para el finjimiento de segunda, finjimiento derecho y mas finjimiento de segunda, las paradas serán: 1, quinta, cuarta y quinta: 2, quinta, cuarta y sesta: 3, quinta, tercera y quinta: 4, quinta, tercera y sesta: 5, sesta, tercera y sesta: 6, sesta, tercera y quinta: 7, sesta, cuarta y quinta: 8, sesta, cuarta y sesta.

D. ¿Cuantos golpes producen los cuatro movimientos?

M. Resulta de las diferentes maneras de oponerse á los finjimientos que componen los golpes de cuatro movimentos, que la línea de dentro produce seiscientos noventa y tres por serie; y multiplicando las ocho séries, resulta en suma cinco mil quinientos cuarenta y cuatro.

Tomando ahora lo que pertenece á las ocho séries de la línea de fuera, que es igual número, resulta en ambas líneas unidas la cantidad de *once mil ochenta y ocho* golpes todos diferentes: la única diferencia que existe entre ellos se halla en la semejanza que se encuentra entre la línea de cuarta y la línea de tercera.

Se notará segunda vez que, como los seiscientos noventa y tres golpes ántes designados engañan: 1, las paradas de cuarta, tercera y cuarta, engañan igualmente: 2, cuarta, contra de cuarta y tercera: 3, contra de tercera, cuarta y tercera: 4, cuarta, tercera y contra de tercera: 5; contra de tercera, cuarta y contra de cuarta: 6, dos veces contra de tercera y cuarta: 7, tres veces contra de tercera: 8, cuarta, y dos veces contra de cuarta.

Para la línea de fuera, habiendo clasificado todos los finjimientos, y designado las seis estocadas con las cuales se componen los golpes de cuatro movimientos, no es necesaria otra cosa sino buscar en su número el nombre del finjimiento y la estocada, para hallar el golpe que se desee.

DE CINCO MOVIMIENTOS.

D. Esplicadme los cinco movimientos.

M. Para no entrar en largos y pesados detalles, nos ceñiremos á esplicar la primera série de los golpes de cinco movimientos.

1. Finjir derecho, finjir dos veces librar, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los cuatro mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

2. Finjir derecho, finjir dos veces librar, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los cuatro mismos finjimientos y librar.

idem	y el cupé.
id.	y la segunda.
id.	y la vuelta.
id.	y el ligar.

Estos doce golpes engañan las paradas: 1. cuarta, tercera, cuarta y tercera: 2. cuarta, tercera, contra de tercera y cuarta: 3. cuarta, tercera, contra de tercera y cuarta: 4. cuarta, contra de cuarta, tercera y cuarta: 5. cuarta, contra de cuarta, tercera y contra de tercera: 6. contra de tercera, cuarta, tercera y cuarta: 7. contra de tercera, cuarta, contra de cuarta y tercera: 8. contra de tercera, mas contra de tercera, cuarta y tercera: 9. contra de tercera, mas contra de tercera, cuarta y contra de cuarta: 10. contra de tercera, cuarta, contra de cuarta y mas contra de cuarta: 11. contra de tercera, mas contra de tercera, aun contra de tercera y cuarta: 12. cuatro veces seguidas contra de tercera.

3. Finjir derecho, finjir dos veces librar y finjir la segunda y el golpe derecho.

Los cuatro mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y el ligar.

Estos cinco golpes engañan las mismas paradas que acabamos de esplicar en el número anterior, con sola la diferencia que se tomará sobre el finjimiento de segunda, que se halla el último finjimiento, la parada de sesta ó quinta.

4. Finjir derecho, finjir dos veces librar, finjir el cupé y el golpe derecho.

Los cuatro mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

5. Finjir derecho, finjir dos veces librar, finjir la vuelta y el golpe derecho.

Los cuatro mismos finjimientos y librar.
idem y el cupé.
id. y la segunda.
id. y la vuelta.
id. y el ligar.

Estos doce golpes engañan las mismas paradas que anteceden en la última esplicacion.

Por esta sola serie se pueden ver las paradas que se pueden tomar sobre los cuatro finjimientos; para no entrar, como ya he dicho, en largas esplicaciones sobre los golpes de cinco movimientos, se deberá únicamente aumentar

un finjimiento mas á los golpes de cuatro movimientos, haciendo seguir siempre el mismo órden en el cual están colocados, y últimamente finalizaré indicando todas las paradas que se oponen á los cuatro finjimientos.

A saber.

1. Cuarta, tercera, sesta y tercera; 2. cuarta, contra de cuarta, quinta y cuarta. 3. contra de tercera, cuarta, quinta y cuarta; 4. cuarta, tercera, quinta y tercera; 5. contra de tercera, cuarta, sesta y tercera; 6. Dos veces contra de tercera, sesta y tercera; 7. cuarta, contra de cuarta, sesta y tercera; 8. dos veces contra de tercera, quinta y cuarta.

Todas las paradas anteriores se emplean cuando el finjimiento de segunda se halla en tercer finjimiento.

Cuando el finjimiento de segunda es el primer finjimiento, las paradas son: 1. sesta, cuarta, tercera y cuarta; 2. sesta, cuarta, contra de cuarta y tercera; 3. sesta, tercera, cuarta y tercera; 4. sesta, cuarta, contra de cuarta y tercera; 5. sesta, tercera, contra de tercera y cuarta: 6. sesta, cuarta, tercera y contra de tercera; 7. sesta, tercera, cuarta y contra de cuarta: 8. sesta, cuarta, y dos veces contra de cuarta; 9. sesta, tercera, y dos veces contra de tercera; 10. quinta, tercera, cuarta y tercera; 11. quinta, tercera, contra de cuarta y tercera;

12. quinta, tercera, cuarta y contra de cuarta; 13. quinta, tercera, y dos veces contra de tercera; 14. quinta, cuarta, tercera y cuarta; 15. quinta, cuarta, tercera, y contra de quinta; 16. quinta, cuarta, contra de cuarta y tercera, 17. quinta, cuarta, y dos veces contra de cuarta; 18. quinta, cuarta, tercera y contra de tercera.

Si el golpe de cuatro movimientos se compone de dos finjimientos de segunda, que no pueden hallarse sin el primero y tercero, las paradas son: 1. sesta, tercera, sesta y cuarta; 2. sesta, tercera, quinta y cuarta; 3. sesta, cuarta, sesta y tercera; 4. sesta, cuarta, quinta y cuarta; 5. sesta, cuarta, quinta y tercera; 6. quinta, cuarta, sesta y cuarta; 7. sesta, cuarta, sesta y cuarta; 8. quinta, cuarta, quinta y cuarta; 9. quinta, cuarta, quinta y tercera; 10. quinta, tercera, sesta y cuarta; 11. quinta, tercera, sesta y tercera; 12. quinta y tercera, quinta y tercera.

D. ¿A qué debe pasar el discípulo cuando sabe hacer todos los golpes que se hallan esplicados en esta obra hasta la presente?

M. El maestro debe hacerle hacer asalto, con el fin de que ejecute solo todos los movimientos y golpes que se le han demostrado, sobre el peto. (1) Pero ántes se le enseñará á tirar el muro ó muralla.

(1) El peto significa el chaleco de armas donde

D. Esplicadme como se tira el muro, y cual es su utilidad.

M. El muro es un ejercicio que se hace despues de algun tiempo de leccion, con el fin de arreglar la mano y darle vivacidad y sutileza en todos sus movimientos, tanto para el ataque como para la parada; da igualmente firmeza, el aplomo, flexibilidad y retencion al cuerpo; da gracia y la mayor facilidad en la ejecucion.

1. La espada debe estar en la mano derecha, la punta baja, el brazo caido naturalmente; la mano cerca del muslo derecho vuelta de tercera, el talon izquierdo contra el tobillo derecho; la mano izquierda entreabierta y pendiente sobre el muslo izquierdo, las uñas mirando al suelo, el cuerpo derecho, un poco torcido acia la izquierda; las piernas naturalmente sueltas y derechas; la cabeza alta, libre, y dando frente á su adversario; los hombros caidos: despues levanta uno las dos manos al mismo tiempo á la altura de la cabeza; la mano derecha hace pasar la espada cerca del cuerpo, formando un medio círculo; la izquierda en el mismo momento pasa mas cerca del cuerpo que la derecha; en seguida y sin detencion la derecha

están marcadas las líneas altas y bajas de dentro y fuera, como á su tiempo se dirá; en este que se pone el maestro para la leccion, es donde descansa el boton del discípulo; por eso se llama ó dice trabajar sobre el peto. (*N. del T.*)

viene á colocarse, volviéndola de tercera, á la altura de la tetilla derecha, el brazo un poco encojido por la sangría, y la punta de la espada en frente de los ojos del adversario, en tanto que la izquierda se coloca acia atras, casi abierta, á la altura de la oreja izquierda; el brazo, formando una línea curba desde la mano al hombro; al mismo tiempo el pié derecho se lleva adelante, á cierta distancia del izquierdo, haciendo una llamada doblando las rodillas, y soltando bien las caderas: la mano en este momento se lleva á la altura de la cabeza, vuelta de cuarta, y la espada opuesta para adentro. En esta misma posicion es la en que los dos adversarios deciden recíprocamente cual de los dos parará primero el libramiento; el que desplega debe ántes de partir, oponer su mano derecha para dentro vuelta de cuarta, con elevacion y oposicion; al momento toma por su alcance la distancia conveniente, y dirije la punta de su espada, un poco ladeada, al cuerpo del adversario, debiendo el suyo quedar fuertemente apoyado sobre las caderas. En esta posicion subsistirá un pequeño rato, se levanta, y vuelve á tomar su posicion en los mismos términos que ántes de desplegar; el adversario guarda la suya, que debe ser la de la guardia. En esta posicion saludan los dos á los espectadores, pasando sus espadas y saludando cuarta por encima de la cabeza; luego, haciendo retrogadar la espada por encima de

la cabeza y vuelta de tercera, se saluda tercera, inclinándose un poco al final de cada saludo, y teniendo cuidado de dirijir el primero á las personas mas distinguidas de la sociedad; en seguida se saludan los dos adversarios, adelantando la espada, la punta al aire; despues de saludados, sin detenerse, hacen pasar sus espadas, las manos vueltas de tercera, cerca de lo alto y bajo del cuerpo, formando un círculo por la parte de dentro, y dan una llamada en el suelo con el pié derecho; en seguida se vuelven las manos de cuarta, y en el acto deben unirse las dos espadas.

El que debe parar empeña su espada en cuarta, la mano vuelta de tercera, y oprime algo la otra para facilitar el libramiento del que ataca. El que ataca debe librar en tercera, la mano vuelta tambien de tercera; el otro al momento para tercera por el frote, la mano igualmente vuelta de tercera. El que ataca debe dejar caer lo débil de su espada sobre su hombro izquierdo, conservando siempre el brazo tendido, y la mano á la misma altura, pero un poco opuesta para fuera, con el fin de divisar al adversario por entre el brazo y la hoja de la espada. El que para guarda tambien la altura y la posicion que su espada tenia al encuentro de la del adversario. El que ataca, despues de estar un poco desplegado, se levanta y toma la posicion que tenia ántes de partir. El que para lleva en este mismo mo-

mento la mano, vuelta de tercera, á lo largo del muslo derecho, la punta de la espada opuesta para dentro, y casi á la altura del puño: en esta posicion debe esperar que el adversario, despues de librar y desplegar, vuelva á tomar su guardia. En este instante, el que para debe unir su espada en tercera, la mano vuelta de cuarta, la punta de la espada opuesta para fuera; y luego que las dos espadas se han juntado, el que ataca libra en cuarta, la mano lo mismo de cuarta; y el que para lo hace de cuarta por el frote. De esta manera se sigue un rato librando varias veces en cuarta y en tercera, hasta que desea mudar el que tira; y para ello, al librar en tercera no desplega, y hace otro libramiento en cuarta, llevando en el mismo acto el talon izquierdo contra el tobillo izquierdo del pié derecho, los muslos caidos, la mano izquierda entreabierta tendida sobre el muslo sin tocarle, las uñas mirando al suelo. Sobre el primer libramiento ó bien finjimiento, el otro para tercera y queda en la misma posicion; en seguida el que ha finjido retira su pié izquierdo para atras como estaba ántes, es decir, en la posicion de la guardia; al momento el pié derecho da una llamada en el suelo, y la mano derecha toma la posicion de tercera, y la izquierda toma igualmente la suya. Despues de la llamada, la derecha se lleva, vuelta de cuarta, para fuera, á la altura del hombro derecho, y queda en

esta misma posicion. De pronto, el otro como el primero toma su distancia, luego se levanta, y los dos saludan como hicieron al principio.

Despues del saludo, se desplega librando el que ántes paraba, y el otro se obliga ahora á parar.

Hechos varios libramientos, tanto en cuarta como en tercera, se lleva el talon izquierdo contra el tobillo izquierdo del pié derecho; de pronto, se retira el pié izquierdo para atras. Al momento deben juntos llevar el pié derecho contra el talon izquierdo, volviendo las manos de cuarta, opuestas para afuera, á la altura del hombro derecho; la mano izquierda debe bajar sobre el muslo izquierdo. De pronto retiran el pié izquierdo atras, las manos derechas vienen á colocarse, vueltas de tercera, á la altura de la posicion de la guardia, y la izquierda toma tambien la suya: los pies derechos en esta posicion dan dos llamadas en el suelo, y despues los talones izquierdos se llevan contra el tobillo izquierdo de los pies derechos; en esta posicion, los dos saludan á los espectadores, de seguida se saludan recíprocamente llevando las manos derechas para delante, las espadas verticales. De pronto, despues del saludo, se hacen pasar las espadas, formando un círculo, cerca de lo bajo á lo alto del cuerpo, las manos vueltas de tercera; sin detener el movimiento, los pies derechos se adelantan á la posicion de la guardia, dando

una llamada, y las manos tomando la posicion de tercera; hechos todos estos movimientos, los dos campeones llevan sus pies derechos contra los izquierdos, y se saludan de nuevo por un signo de cabeza. (*La viva voz del maestro. N. del T.*)

D. ¿Qué quiere decir tirar los contras, y cuál es su utilidad?

M. Se llama tirar los contras ejecutar diversos ejercicios con el fin de arreglar la mano y ejercitarla, tanto en el ataque como en la parada.

1.° SOBRE EL GOLPE DERECHO EN CUARTA PARAR EL CONTRA DE TERCERA.

Cuando los dos adversarios han unido sus espadas en cuarta, el uno de los dos tira el golpe derecho, y el otro para el contra de tercera, pasando la espada por debajo de la otra, retirando un poco la mano, vuelta de tercera, cerca del hombro izquierdo, golpeando la espada de su adversario por el frote; así espera que este se levante; luego á su turno tira el golpe derecho, y el otro para el contra de cuarta, despues de levantarse, retirando un poco la mano, vuelta de cuarta, cerca del hombro derecho; y de pronto golpea la espada de su adversario por el frote; y cuando se levanta este, el otro vuelve á tirar el golpe derecho de nuevo como acabamos de esplicar, hasta repetirlo uno y otro las veces que se quiera.

2.° SOBRE EL LIBRAMIENTO EN TERCERA PARAR EL CONTRA DE CUARTA.

Las dos espadas estando empeñadas en cuarta, el primero libra en tercera, y el otro para el contra de cuarta por el frote, pasando su espada por encima de la punta de la de su adversario, y luego espera que se levante. De pronto este libra en tercera; el otro para igualmente el contra de cuarta, y lo repiten varias veces.

3.° SOBRE EL LIBRAMIENTO EN TERCERA PARAR EL CONTRA DE CUARTA DE OPOSICION.

Las dos espadas estando empeñadas en cuarta, el primero libra en tercera, el otro para el contra de cuarta, pasando su espada por debajo de la del adversario; esta parada se hace sin golpear, y solo sí por oposicion; espera que el otro se levante, y en seguida libra en tercera; y el que se levanta, para tambien el contra de cuarta por oposicion. Sucesivamente lo repiten uno y otro varias veces, y lo mismo se ejecuta librando en cuarta y tomando el contra de tercera.

4.° SOBRE EL LIBRAMIENTO EN TERCERA PARA TERCERA Y CONTRA DE TERCERA.

Las dos espadas estando empeñadas en la línea de cuarta, el primero libra la espada en tercera, el otro para tercera, la mano vuelta de cuarta, con la costilla de la hoja, y de pronto, sin parar el movimiento, pasa su espada por encima de la punta de la de su adversario, y para cuarta por el frote; despues de parar, espera que se levante el que ha desplegado, y en seguida libra en tercera; el que desplega ahora toma las mismas paradas que el primero. Cada uno lo repite sucesivamente algunas veces; lo mismo se hace respecto á la parada de cuarta y contra de cuarta.

5.° SOBRE EL LIBRAMIENTO EN TERCERA PARAR TERCERA Y CONTRA DE CUARTA.

Las dos espadas estando empeñadas en cuarta, el primero libra en tercera, el otro para tercera de oposicion; de seguida pasa su espada por debajo de la punta de la del adversario, y para el contra de cuarta de oposicion; lo mismo se hace en la línea de tercera, sucesivamente uno despues del otro.

6.° SOBRE EL LIBRAMIENTO EN TERCERA PARAR EL CONTRA DE CUARTA Y CONTRA DE TERCERA.

Seguimos empeñados en cuarta, el primero libra su espada en tercera, el otro toma el contra de cuarta de oposicion; en seguida pasa su espada, y para el contra de tercera de oposicion. Lo mismo se hace parando contra de tercera y contra de cuarta, estando las espadas empeñadas en tercera. Se repite, cada uno alternando, el que para como el que libra.

7.° SOBRE EL LIBRAMIENTO EN TERCERA PARAR EL CONTRA DE CUARTA Y CONTRA DE TERCERA.

Las dos espadas están en la línea de dentro, el primero libra en tercera, el otro para el contra de cuarta, pasando su espada por debajo de la espada del adversario; se para un golpe seco, retirando uno su espada para sí, con el fin de que al momento pase por encima de la punta de la otra, y de seguida para tercera por el frote. Lo mismo se ejecuta en la línea de tercera, librando en cuarta: por tanto, las paradas serán contra de tercera y contra de cuarta, repitiéndolo varias veces cada uno á su turno.

8.° SOBRE EL FINJIMIENTO DE LIBRAR Y LIBRAR EN TERCERA PARAR EL CONTRA DE CUARTA Y TERCERA.

Las dos espadas estando empeñadas en cuarta, el primero finje librar en tercera, el otro para el contra de cuarta; sobre este contra, el primero libra y desplega en tercera, y el segundo para tercera; espera que el primero se levante, y de seguida hace el segundo lo que hizo el primero, y este toma las mismas paradas que anteceden.

9.° SOBRE EL FINJIMIENTO DE LIBRAR Y LIBRAR EN TERCERA PARAR EL DOBLE CONTRA DE CUARTA.

Las dos espadas en la línea de cuarta, el primero finje librar en tercera, el otro para el contra de cuarta, pasando su espada por debajo de la del adversario; sobre el contra el primero libra en tercera, el otro para aun contra de cuarta; en seguida el que ha parado los dos contras finje librar y libra, y el primero toma los mismos contras que el otro tomó; cada uno se repite á su turno. Igualmente se hace estando las espadas empeñadas en la línea de tercera cambiando las paradas que anteceden.

10.° SOBRE EL FINJIMIENTO DE LIBRAR EN TERCERA Y CUARTA Y LIBRAR PARAR EL CONTRA DE CUARTA, TERCERA, Y EL CONTRA DE TERCERA.

Estando las espadas empeñadas en la línea de cuarta, el primero finje librar en tercera, y el otro para contra de cuarta; el primero al momento finje otra vez librar y libra, y el otro para tercera y contra de tercera, y espera que su adversario se levante, y en seguida finje librar en cuarta; el que acaba de levantarse para el contra de tercera, el segundo finje librar y libra, y el primero para cuarta y contra de cuarta; sucesivamente lo repiten cada uno, y, si se quiere, se hace mudando el empeño en la línea de fuera.

11.° SOBRE EL FINJIMIENTO DE LIBRAR EN TERCERA Y LIBRAR EN CUARTA PARAR TERCERA Y CONTRA DE TERCERA.

Las dos espadas estando empeñadas en cuarta, el primero finje librar en tercera, y el otro para tercera; al momento el primero libra en cuarta, y el otro para el contra de tercera y espera que se levante el primero; en seguida finje librar en cuarta; el que acaba de levantarse para cuarta, el segundo libra en tercera, y el primero para el contra de cuarta: así sucesivamente, etc., etc.

12. SOBRE EL LIBRAMIENTO EN TERCERA PARAR EL CONTRA DE CUARTA, PRIMERA Y CUARTA.

Las dos espadas estando empeñadas en cuarta, el primero libra en tercera, el otro para el contra de cuarta, la mano vuelta de tercera, y hace pasar su espada por encima de la punta de la de su adversario; de pronto para primera, y al momento cuarta, pasando la espada cerca de lo alto del cuerpo; el que ha parado espera que su adversario se levante, y entónces libra en tercera, y el primero para las mismas paradas que paró el otro ántes; repitiéndolo sucesivamente cada uno á su turno.

13.° SOBRE EL LIBRAMIENTO EN TERCERA PARAR TERCERA, PRIMERA Y CUARTA.

Las dos espadas estando empeñadas en la línea de cuarta, el primero libra en tercera, y el segundo para tercera de oposicion; de seguida primera y cuarta; el que ha parado espera que su adversario se levante, y al momento el segundo libra y el primero toma las mismas paradas ya dichas, repitiéndolo cada uno á su vez.

Lo mismo se hacen estos golpes en una línea que en otra, como ántes se ha dicho. El contra de primera, de quinta y de sesta no los

esplicarémos, bien entendido que se ejecutan de la misma manera, cambiando el órden respecto á las líneas, es decir, de la alta á la baja; tambien haciéndose cargo que las puntas de las dos espadas deben hallarse para abajo, y que la mano debe subsistir, tanto en el ataque como en la parada, en la misma posicion.

CONCLUSION.

CUESTIONES SOBRE LA ESGRIMA.

D. Despues de haberme manifestado con razones claras y positivas las reglas y principios de vuestro método, os pregunto ¿cuáles son las ventajas de la esgrima?

M. Los jóvenes que se dediquen al ejercicio de la esgrima, aunque manifiesta en su esplicacion muchas dificultades, no por esto deben desmayar creyendo se necesita un tiempo infinito para vencer los obstáculos que se presentan en este como en todos los artes; siguiendo exactamente sus reglas y sus verdaderos principios, teniendo asiduidad y perseverancia, se puede uno sobreponer á todas sus dificultades: si el discípulo se halla dotado de disposiciones naturales y precoces, en poco tiempo se hallará capaz de discernir los obstáculos que á primera vista manifiesta, y disfrutará sin tardanza de lo agradable y útil de

este ejercicio, que fortalece el cuerpo, da seguridad en la marcha, corrije los defectos naturales ó movimientos viciosos, da lijereza y libertad á todos los movimientos corporales, facilitando á los miembros del cuerpo soltura y flexibilidad, desenvuelve la imajinacion, arma á uno de noble fiereza, da nuevo nervio al valor, y proporciona los medios de protejer al débil y reprimir al osado y audaz, corrijiendo su falsa bravura; en fin, despues de hacer conocer á uno mismo este brillante ejercicio, lo suave que es para reprimir aquellos jenios atolondrados y quimeristas, presta al tímido y cobarde el valor necesario para defender su patria y sus derechos.

D. ¿Se hallan ó se sirve de varios métodos para enseñar este arte?

M. Todos los métodos tienen las mismas reglas y los mismos principios; (1) pero los que, entregados á la enseñanza de este arte, si desde su oríjen lo han entendido mal, por consecuencia han acabado de establecerlo mas mal; de esto se ha seguido que pocas personas han discutido con justicia sobre sus puntos

(1) Entiéndase que se habla de los muchos métodos que se han escrito en Francia sobre la punta ó florete; pues en España todo lo que se ha escrito es con referencia á espada, ó bien sea cortes, tajos y estocadas; pero respecto á punta solo, nada tenemos sino malas costumbres adquiridas por falta de reglas y bases fundamentales.

fundamentales, y por lo mismo nada han resumido en cuestion: esto mismo ha arrastrado á una infinidad de errores, y cada tirador, deseando establecer un método á su antojo, ha hecho que casi nunca hayan estado acordes sobre los puntos fundamentales, que no tienen ni pueden tener sino una misma base.

D. ¿Cuál es el motivo para no servirse de términos jeométricos en la demostracion de este arte?

M. Se ha querido y aun se buscan los medios para emplearlos, pero nunca se alcanzarán con buen éxito, aunque los movimientos regulares ó irregulares forman círculos, medios círculos, óvalos, líneas curbas, oblícuas, orizontales, verticales, etc.

En la ofensiva como en la defensiva no se pueden usar los términos jeométricos, por la razon que todo tirador pone mas ó menos regularidad en hacer recorrer líneas á su punta, ó describir circunferencias, círculos, medios círculos, ú óvalos, etc.

Sin embargo, se pueden emplear algunos en ciertas paradas simples, tal como la tercera oblicua, la cuarta vertical y la cuarta orizontal, pues las posiciones de estas paradas son fijas y poco susceptibles de apartarse de la línea; pero nunca en el ataque ni en las paradas dobles, porque la punta recorre siempre irregularmente las líneas y los círculos.

D. ¿Cómo se establecieron en su orijen los

principios sobre la ofensiva y la defensiva?

M. Entónces se describió sobre el cuerpo un circulo que tomaba desde lo alto hasta la cintura; en este círculo se trazaron dos líneas, la una orizontal y la otra vertical, y se dividieron en cuatro partes. La primera ocupaba la izquierda y señalaba la parte de dentro; la segunda la derecha, y significaba la parte de fuera; la tercera y la cuarta ocupaban lo alto y lo bajo de la línea vertical, sobre la cual estaban colocados los grados que tomaban su denominacion por números, quiere decir, primer grado, 2.º, 3.º, 4.º, 5.º, 6.º, 7.º, y 8.º grado; todas las paradas estaban formadas en la circunferencia de este círculo, y se designaban por los números.

La primera posicion, es decir, la primera parada, se nombraba *primera*, la *segunda* idem, y sucesivamente hasta la *octava*.

En cuanto á la parada que evitaba el golpe, ella tomaba el nombre del grado acia el cual el golpe se dirijía; esta es la razon por la que no se ha podido difinir si es la parada, ó la estocada la que da el nombre al golpe marcado; los unos quieren que sea el ataque, otros al contrario quieren que sea la parada, en fin, otros pretenden que sea la posicion de la mano. Estas tres opiniones opuestas han hecho este arte abstracto, y han hecho de él un problema que no han podido resolver, por consiguiente muy difícil de comprender no

estando resuelto el punto de la cuestion; igualmente han aglomerado una infinidad de nombres, de golpes, de paradas y de posiciones que no difieren en nada de las que los principios describen, y sí entorpecen no solo á los discípulos sino á muchos maestros.

D. En fin, ¿qué término habeis adoptado como mas justo; ó bien quién da el nombre al golpe; es la parada que se lo da al golpe, es el golpe que se lo da á la parada, ó es simplemente la posicion de la mano?

M. Si la estocada es tirada por un golpe derecho, ú otro cualquiera en la línea de dentro, y que, parándola, la espada de uno ocupe la misma línea, la parada es cuarta, y el golpe tirado es igualmente cuarta; si sobre el mismo golpe la parada cambia de línea, el golpe se vuelve tercera, y la parada contra de tercera; porque la parada cambiando de línea, repone en la línea de afuera la espada del que tiró el golpe en cuarta; esta es la razon por la que el golpe toma su verdadero nombre del empeño de las dos espadas, tanto que llegue al cuerpo como que se evite con la parada.

Si en el ataque el adversario cambia de línea, y que el golpe sea en la línea de fuera, la parada simple es tercera; y cuando parando se cambia tambien de línea, la parada y el golpe se vuelven cuarta, entónces la parada se llama *contra de cuarta*, aunque la mano se halle de tercera.

D. ¿Por qué hallándose la mano vuelta de cuarta al librar en tercera dan el nombre de *cuarta sobre las armas?*

M. Es una falsa denominacion, pues aunque la mano se halle vuelta de cuarta, el golpe que se tira es un simple libramiento en tercera; fuera de que (como ántes se ha dicho) no es ni la mano, ni la parada, ni el golpe tirado lo que califican la estocada; por lo cual es solo un libramiento en tercera, sea la mano vuelta tanto de cuarta como de tercera.

D. Hablemos ahora de las paradas.

M. Las paradas forman líneas, círculos, medios ó semicírculos, y óvalos; sin embargo, no se les puede dar nombres jeométricos, porque las líneas ó los círculos que la punta recorre nunca casi se hacen exactamente: por ejemplo

El contra de cuarta y el contra de tercera, cada uno forma un círculo en particular; el primero va de la izquierda á la derecha, y el segundo de la derecha á la izquierda, en lo alto de la línea, tanto en la línea de dentro como en la línea de fuera; y lo mismo de lo alto á lo bajo como de lo bajo á lo alto, que es como se forma la sesta y la quinta, todos son círculos ó semicírculos. Por dichas razones, en lugar de decir parar el contra de cuarta, se tendría que decir: parar el círculo en la línea de dentro. Para parar el contra de tercera, se tendría que decir: parar el círculo en la línea

de fuera, esto es, en las líneas altas, y en las bajas tambien se denominarian círculos de fuera ó de dentro; esto demuestra muy claramente que, á mas de ser muy pesado para la esplicacion, es del todo imposible para la ejecucion y complicacion de contras sencillos y dobles.

Por consecuencia, como es necesario dar á cada parada un nombre que le convenga y facilite prontitud, se dirá por ejemplo para parar el libramiento en tercera con la parada de cuarta, *contra de cuarta*. Si se trata del libramiento en cuarta con la parada de tercera, se dirá *contra de tercera*. En cuanto á las paradas simples, se denominarán *cuarta*, *tercera*, *sesta*, (1) *quinta y primera*. Por este medio no será de ninguna manera necesario ocuparse en círculos, semicírculos y óvalos que la punta describa. Se dirá *cuarta*, cuando por la parada ó el empeño se coloque la espada del adversario en la línea de dentro; y *tercera*, cuando en la de fuera; sin por esto fijarse que la mano se halle en una ú otra posicion.

Si la parada para el golpe en lo bajo de la

(1) Aunque los franceses tienen adoptado para la parada en lo bajo de la línea de dentro *medio círculo*, como nosotros *sesta*; ni unos ni otros nos ceñimos á nombres jeométricos, ni es con ningun fin particular que lo exijan los principios del arte, sino puramente por convenir uno y otro mas bien á su idioma, y estar mas usual en su nomenclatura. (*N. del T.*)

línea de dentro, se llamará *sesta*, y si es en la línea de fuera se llamará *quinta*, esté la mano como quiera: la primera por su posicion para lo alto de las dos líneas.

D. ¿Por qué razon se admiten mas bien por paradas principales la cuarta y la tercera, que la primera y segunda siendo estas mas naturales?

M. Sin embargo de que las posiciones de *primera* y *segunda* son realmente las mas naturales, las de cuarta y tercera convienen mejor para la ofensiva y defensiva, en el supuesto de que son la llave de las dos líneas, y que ofrecen mas recursos: el ataque es mas amenazador, mas fácil, y mas propio para el desplegue, y la parada es tambien mas segura: por lo cual las clasifico como las dos principales.

D. ¿Sobre qué se fundan para decir que las posiciones de primera y segunda son las mas naturales?

M. Los antiguos sostenian que la *primera* debia ser la primera, y la nombraban así respecto de que el primer movimiento que hace la criatura cuando se presenta en el mundo es llevar ambas manos á los ojos vueltas en tercera ó en posicion de *supinacion*; en cuanto á la segunda, creo que proviene de que, hallándose cansada de estar levantada, baja naturalmente y se halla aun vuelta de tercera, lo que demuestra ser un movimiento natural á nuestra conformacion, y el segundo que usa la criatura

al recibir la luz del dia. Lo que prueba ademas que estas posiciones no son las mejores para este ejercicio, á pesar de ser las mas naturales, es que dos personas que se baten sin haber recibido algun principio, no hacen sino estos dos movimientos, y no son los mas fuertes.

D. ¿La ofensiva es mas natural que la defensiva?

M. La ofensiva es el efecto del primer movimiento, no se puede buscar ó ir á la parada sino despues de un golpe marcado ó tirado: y como la parada exije mucho mas trabajo que el ataque, para el cual es suficiente algunas veces arrojarse sobre su adversario de estoque ó de talla para vencerle, es mucho mas comun hallar mas fuertes tiradores en el ataque que en la parada.

D. ¿La respuesta toma su nombre de la parada?

M. Eso no puede ser aunque muchos tiradores lo aseguran; hay respuestas lo mismo que ataques, como mas atras se ha dicho: si responde uno derecho despues de haber parado *primera*, y que la mano y la espada queden en la misma posicion, la respuesta se llama el *golpe derecho ó segunda*, y no una respuesta de primera, siendo así que la respuesta puede volverse de otra cualquier manera que por la segunda; pero se puede decir, he parado primera, y respondido segunda, ó bien otra cualquiera estocada; de lo cual se inferirá, que

ninguna parada puede trasmitir su nombre á la respuesta, pues las propiedades de la una y de la otra son en un todo diferentes: esto mismo prueba que la segunda es una estocada, y no una parada; para mayor claridad, debe entenderse que cuando por la posicion de segunda se evita el golpe tirado, deja de ser *segunda*, y toma el nombre de *quinta*.

D. ¿Es de alguna ventaja el hacer muchos finjimientos para atacar, como multiplicar las paradas en el asalto?

M. El juego simple, tanto en el ataque como en la parada, prueba mucho juicio y conocimiento en el arte, mucha presencia de ánimo, cosa muy necesaria en todas materias en jeneral y en particular en las armas, y tambien demuestra mucha sangre fria, lo que entendido por el adversario, le suele poner en alguna confusion si no es de mayor fuerza, y si lo es, desplegar toda su profundidad en su juego, y por lo tanto hacerle mas agradable.

Al contrario, el que multiplica sus movimientos en el ataque ó en la parada, no se fija sino en la casualidad, y siempre se halla incierto de acertar; prueba igualmente infinidad de dificultades, en tanto que, calculando sus verdaderos medios y mas sencillos, se halla uno mucho mas seguro de sus hechos, y como no desviado de los principios mas seguros en la ejecucion, y mas despejada la imajinacion para conocer los medios del adversario.

D. Siendo así que se deben emplear siempre los golpes mas sencillos tanto en la ofensiva como en la defensiva para llegar á una fuerza superior, ¿por qué en la nomenclatura de los golpes se hallan tan complicados?

M. Los golpes complicados es indispensable que los sepa todo discípulo, lo mismo que todo fuerte tirador; los primeros hallan la doble ventaja de adiestrar el puño, de activar su juego, y de familiarizarse con los finjimientos; como igualmente de afirmar sus conocimientos y formar un juicio exacto; los tiradores deben en la misma forma conocer y ejecutarlos para conocer las armas á fondo, y hallarse en el caso de competir con toda clase de juegos; de esta manera se logra con mucha mas facilidad volver á un juego suave y sencillo, y naturalmente se habitúa uno á él, al paso que conoce sus ventajas; estas combaten á todo juego complicado, pero es despues de haberlo practicado mucho y saber sus consecuencias.

D. ¿Cuáles son los medios que se pueden emplear para conocer las intenciones del adversario que se quiere atacar?

M. Para lograr esto, despues de varias amenazas debe uno poner todo su conato y fijar la atencion en los movimientos que puede hacer el adversario, y sobre todo espiar sus hábitos; si por ejemplo, hace uno un finjimiento, no puede oponer sino tres casos: 1, ir á la parada; 2, desplegar sobre el finjimiento; y 3, no ha-

cer ningun movimiento; le toca por lo tanto á uno el inferir en cual fijará su defensa el enemigo; si acude á la parada, se engaña esta; si desplega sobre el finjimiento, va uno á la parada; y finalmente, si su espada permanece quieta y sin hacer ningun movimiento, le toca á uno el terminar el golpe por una estocada. Así se evita que el adversario desplegue al mismo tiempo que uno, y manifiesta el juicio que forma uno con sus conocimientos, y el modo de escojer la ocasion y tiempo mas á propósito.

D. ¿Cuántas maneras hay de atacar?

M. Hay tres maneras, el ataque á pié firme, el de respuesta, y el de continuacion de mano.

La primera se hace estando en guardia, la segunda despues de haber parado un golpe tirado, y la tercera cuando se ataca de nuevo sin haberse levantado.

D. ¿Sobre qué debe uno fijar su atencion para conocer el desplegue del adversario?

M. Debe uno guiarse en todo su conjunto y fijarse en sus ojos.

Cualquier movimiento de la mano, del pié, de la cabeza ó del cuerpo anuncian siempre el desplegue: este es el momento de estar uno pronto para ir á la parada; y así el golpe no puede llegar si el pié y lo alto del cuerpo no hacen juntos el movimiento.

En el ataque, como en la parada, se debe poner en armonía siempre lo físico con lo moral,

es decir, que preceda la accion
miento, y no tirar ningun golp
combinado ántes, con el fin de e
mientos desordenados y de obrar

A pesar de que el pensamiento
ral, preceder siempre á la accion,
hay circunstancias en las que se
golpes que se ejecutan sin habe
da. Pertenece al golpe de vista y
el juzgar y escojer el momento fa

D. ¿Qué diferencia hacia ent
y el moderno método de ejecutar

M. Los antiguos eran muy me
ocasion pocos golpes: toda su atenci
sobre la regularidad y la precision
ciones, cosa que no se adquiere
de una infinidad de años y de un tr
y siempre repetido, que daba á l
grande igualdad y una agilidad
tanto mas bien empleado, cuanto que
en uso las carabinas; esto era la cause
remisiones, continuaciones de mano,
mulad de golpes, estaban suspensos
tos, y que cada tirador atacaba á su

Pero desde que se han puesto en

conocian, lo que nos da una superioridad incontestable y susceptible de adquirir aun mucho mas, sujetándose á las reglas del nuevo método.

D. ¿Por qué se exije que la punta de la espada esté frente á frente del cuerpo estando en guardia?

M. Es sin razon; la punta que se halla en frente del cuerpo está muy sujeta á que la desordene el adversario, sea por el frote, sea abatiendo, oprimiendo ó ligando, pues le facilita la accion en el ataque. A mas de esto, dicha posicion no guarda ninguna línea: ella es nociva para el que la tiene que pueda llegar derecho al cuerpo, pues el brazo en su estension no hace recorrer á la punta una línea derecha. Por esta misma razon se debe tener siempre, segun los empeños, la punta de la espada un poco para fuera ó para dentro y á la altura de los ojos: este es el verdadero medio de llegar derecho al cuerpo y evitar el ser sorprendido ó señoreado por la espada del adversario.

¿Por qué se ha adoptado el servirse de la mano izquierda despues de haber tomado la parada de primera?

M. Los que se sirven de ella no conocen la verdadera posicion de la guardia de primera, que no necesita ningun socorro de la mano izquierda para evitar el golpe; se hallan obligados á servirse de ella, porque no paran bien la primera; esta manera de parar no es de ningun modo legal ni decente: empleando la mano iz-

quierda en la parada de primera, podria uno poco á poco irse sirviendo de ella en todas las paradas ó las mas, y hasta en los ataques; entónces esto se volveria un verdadero juego de manos, que haria perder al ejercicio de las armas toda su nobleza y señorío.

D. ¿Cómo hacen la parada de primera estos tiradores de que acabais de hablar?

M. Sus posiciones en la parada de primera son llevar la mano vuelta de tercera á la altura y cerca de la tetilla izquierda, la punta de la espada en frente del cuerpo del adversario; esta posicion no puede evitar el golpe, si se ha tirado en lo alto de la línea de dentro; y cuando se tira en lo bajo de esta línea, la espada no ofrece sino su debil que se halla señoreado por la del adversario si tira con fuerza. Esta posicion obliga igualmente á hacer remisiones de mano: para evitar el ser tocado por una de estas tres maneras, se ha creido deber servirse de la mano izquierda.

D. ¿Cuáles son los golpes mal nombrados?

M. Hay varios, tal como tirar derecho, y el golpe derecho: tirar derecho-librar: tirar derecho-cupé: tirar derecho-segunda, librar-cupé: cupé-librar: librar-segunda: finjir uno-dos: finjir uno-dos-tres: flanconada, finjir la flanconada: cuarta-cupé; cupé-de-reves; etc., etc., etc.

Lo que prueba su falsa denominacion es que en los golpes compuestos de dos movimientos *el primero* debe tomar el nombre de finjimien-

to, en virtud de no desplegar, y el último el de estocada: Por ejemplo, tirar derecho y el golpe derecho, es falso, porque el primer movimiento es solo un finjimiento. Se debe decir *finjir derecho y el golpe derecho*; del otro modo serian dos golpes derechos. Para el librar-cupé, se debe decir *finjir librar y el cupé*. Lo mismo sucede respecto á los demas. Finjir uno-dos y finjir uno-dos-tres, es igualmente falso, porque los finjimientos no llegan nunca al cuerpo: sus verdaderos nombres son: *finjir librar y librar*; ó *finjir dos veces librar y librar*.

D. ¿Qué viene á ser la flanconada?

M. La flanconada es una estocada que los antiguos tiraban en el flanco, hoy se llama *ligamento* ó *ligar la espada*, porque este golpe se puede dirijir á cualquiera parte del cuerpo que se quiera, y cualquiera la manera que vuelva la espada al rededor de la del adversario, arrastrando esta, pues tanto puede llegar la estocada al cuerpo en lo bajo como en lo alto. La flanconada finjida era solo la amenaza, ahora la llamamos *opresion*, porque la espada que domina oprime la otra.

D. ¿Por qué se dice cuarta-cupé y cupé de revés?

M. No concibo de donde pueden derivar estos nombres, no siendo el cupé en cuarta, despues de haber parado tercera: el cupé de-reves es el mismo que el cupé de tercera ó cuarta; hablando con toda propiedad, todos los cupés

se hacen volviendo el puño para dentro ó para fuera; por lo tanto considero esta calificacion inútil, pues en todos los golpes, sea cuarta ó tercera, hay que volver ó ladear la mano.

D. ¿Qué quiere decir perder un tiempo, ganar un tiempo y golpe cierto?

M. Se considera que perder un tiempo es quedar en la inaccion en el momento que se podria partir; pero no se considera que se pueden tener otras miras que las del adversario; así no veo nada de perdido, siendo así que cada uno es libre de sus acciones; únicamente miro como tiempo perdido el que se gasta en una gran cantidad de movimientos inútiles y sin efecto, que realmente se puede decir tiempo perdido.

Ganar un tiempo es una manera de finjir tirar que amenaza lo alto para hacer tomar el contra, despues de lo cual se tira el golpe en lo bajo, en lugar de tirarlo en lo alto. Pero este método es en un todo contra los principios establecidos, pues se descubre todo lo superior del cuerpo. No observando con escrupulosidad la elevacion y oposicion, conduce á uno á volver á cada momento golpe por golpe.

Se llama golpe cierto (contra toda realidad) el que, tirado en lo alto de la linea, llega al cuerpo aun suponiendo haya habido golpe de arresto por el adversario, que igualmente este pudiera muy bien haberse dirijido á lo alto de la la linea. Pero en esto no hay nada de se-

guro, porque el que ataca él mismo se halla incierto de la línea donde tirará el golpe, atendiendo á que el que recibe el ataque puede cambiar de línea, ó bien parar y tocar el primero; esto nos prneba con toda evidencia que no puede haber nada cierto en las armas, respecto al momento del ataque. Tiene uno un adversario delante de sí en movimiento, que busca igualmente que uno la ofensiva y la defensíva; en este caso, parece lo mas acertado poner en ataque como en la parada la mayor confianza. Los golpes que ofrezcan mas seguridad son los que, hechos por finjimientos, obligan al adversario á acudir á la parada; entónces, aprovechando la ocasion en que su espada se aparta de la línea, si se termina un golpe, se ve claramente ha estado bien premeditado y se ha puesto en él todo el juicio necesario para conocer este arte; esto hará conocer, como ya se ha dicho, que no se puede clasificar ningun *golpe de cierto*, sino aquel que llega al cuerpo.

D. ¿Qué quiere decir abatir en falso?

M. Abatir en falso es bien falsa calificacion; la espada que abate la del adversario la abate realmente, sea que la golpée mas ó ménos fuerte para librar en seguida; por tanto no hay nada de falso, atendido que uno y otro de estos dos movimientos no tienen ninguna relacion entre sí, y que el abatir, tanto como el librar, son cada uno en particular realmente golpes separados.

D. Esplicadme las dos líneas que sirven de base á vuestro método.

M. Distingo dos líneas, en las cuales se encierran todos los movimientos, tanto ofensivos como defensivos, porque, sea el golpe cual sea, principia y finaliza en una de estas dos líneas designadas con los nombres de mucho uso, para la de dentro *cuarta*, y la de fuera *tercera*, y bajo el nombre de estas dos líneas toda especie de finjimiento, estocada y paradas toman los suyos, segun en el cual se ejecutan.

D. ¿Por qué no reconoceis sino seis estocadas?

M. Estas seis estocadas encierran todas las posiciones que la mano puede tomar, y todos los movimientos simples de que se componen los golpes mas complicados. Si se distinguiera un mayor número dando diversos nombres ó movimientos que en nada difieren sino por matices poco sensibles, se haria la teoría de las armas confusa, embrollada y difícil de comprender, en tanto que es seguramente muy sencilla y puesta al alcance de todos.

Estos seis nombres se emplean igualmente para los finjimientos que solo difieren de las estocadas en que no llegan al cuerpo; con estos seis nombres solamente, unidos á los finjimientos, se pueden descifrar y espresar los golpes mas complicados, y su nomenclatura es de lo mas sencillo, sin embargo de que se puede ejecutar un mayor número de diferentes maneras.

Los dos movimientos en la línea de cuarta producen setenta y dos, y setenta y dos en la línea de tercera; formando entre ambas líneas ciento cuarenta y cuatro. Los tres movimientos para la línea de cuarta producen seiscientos treinta y seis; y el total de las dos líneas mil doscientos setenta y dos.

En las dos líneas de cuatro movimientos vemos ser el resultado ó producto once mil ochenta y ocho golpes; esto queda demostrado ya, sin lo cual se tendría duda si podria ó no multiplicarse tanto: en cuanto á los golpes de cinco movimientos, dejo la ventaja á los aficionados de contarlos y sacar sus resultados.

D. ¿Por qué solo reconoceis cinco paradas?

M. Por la misma razon. Igualmente para establecer la misma simplicidad y limpieza, mis cinco paradas se encierran en las de cuarta y tercera: lo mismo que mis seis estocadas se encierran en el ataque de cuarta y el de tercera, y las he clasificado de la misma manera; hay escepcion en algunas, que solo difieren en cambios de poca importancia, tal como la *cuarta orizontal*, la *cuarta vertical*, la *tercera oblícua*, la *cuarta* y la *tercera* de *oposicion*. Cito estas cinco paradas de paso para observar que son de la mayor utilidad.

D. ¿Cuáles son sus ventajas?

M. La *cuarta orizontal*, por su posicion, para toda la línea de dentro, é impide al adversario que haga las reposiciones de mano. La

cuarta vertical, para lo bajo de la línea de cuarta ó de tercera con lo fuerte de la espada, y garantiza lo alto con lo débil: tampoco deja engañar librando, pues para igualmente lo de fuera. La *tercera oblícua*, para, lo mismo que la anterior, lo bajo de la línea con lo fuerte de la espada, garantiza lo alto con lo débil, y no se engaña como la quinta. La *cuarta* y la *tercera* de oposicion garantizan lo alto sin apartarse de la línea. Las posiciones de estas paradas son fijas, con ellas no se puede (segun dicho vulgar) espantar las moscas, y son mas propias á volver la respuesta.

D. ¿Por qué insistis en decir que las paradas de oposicion son las mas propias en la defensiva?

M. Porque las simples oposiciones están ménos sujetas á arrastrar la mano fuera de la línea, y á descubrir el cuerpo desviándose de la espada del adversario, ó bien si no opone ella ninguna resistencia. Aun encierra la ventaja de que, retirando lo delantero del brazo para tomarla en lugar de adelantarlo, hace muy dificultosa la reposicion de mano del contrario, en tanto que asegura á uno en la respuesta.

D. El que ataca ¿puede decir el golpe que va á tirar?

M. Sí, pero no sabe en qué línea, porque la espada del que para puede oponerse á sus designios; sin embargo, no puede impedir el golpe que se quiere hacer. Supongamos que las

espadas están empeñadas en la línea de dentro, si su propósito es finjir librar y librar (llamado vulgarmente marcar uno-dos), para entrar librando en la línea de dentro, no podrá hacerlo sin saber de cierto la parada que tomará el adversario, porque puede igualmente tomar sobre el finjimiento el contra de cuarta como la tercera; esto no impide al que ataca tirar el libramiento propuesto, solo no podrá asegurar en qué línea; pues esto depende de la parada ó movimiento que haga el adversario. Esta es la razon por la que no se puede decir voy á librar en cuarta ó en tercera.

D. ¿Por qué ordenais volver la mano en tercera empeñando la espada en cuarta, y en cuarta empeñándola en tercera?

M. Sin embargo de haber dicho que se puede estar en guardia en un sin fin de posiciones diferentes, no obstante hay una sola que es la mas cómoda y segura que todas las demas; esta es volviendo la mano de tercera para oponer la espada para dentro; y la mano en cuarta para la de fuera, sintiendo siempre la del adversario de modo de estar garantizado en la línea del empeño, de tal suerte que solo haya que prestar su atencion á la otra línea; pues en tanto que no se cubra una de las dos líneas, estará uno incierto del paraje á donde el adversario va á dirijir su espada, y por consecuencia del sitio donde se debe buscar la parada.

Estas posiciones son tanto mas ventajosas en

cuanto que los finjimientos, ataques y paradas se hallan mucho mas fáciles en su ejecucion, y producen mejores resultados, tanto en el golpe como en la parada.

D. ¿Cómo se podrá conocer la parada que va á tomar el adversario sobre el finjimiento de uno?

M. El que sobre un finjimiento va á la parada, haciéndolo en lo alto de la línea de dentro, solo puede tomar la parada de cuarta, ó el contra de tercera; ó bien tercera y el contra de cuarta, siendo en la línea de fuera. Si se finje en lo bajo de la línea de cuarta, la parada es sesta ó contra de quinta; ó quinta y contra de sesta para lo bajo de la línea de fuera.

D. ¿Cuál es la accion que da el nombre á la parada?

M. Muchos sujetos creen que golpear la espada que tiene uno opuesta, sin que el adversario ataque ó finja hacerlo, es parar: pues no hay realmente mas parada, ni á otra cosa se puede dar este nombre, sino cuando se desvia el golpe tirado por el adversario, sea por una simple oposicion, ó por un golpe seco, ó bien ligando; porque, golpeando uno la espada de su adversario sin que esta haga algun movimiento, la de uno no se puede calificar con el nombre de *parada*; la oposicion, abatir, ó el frote, sirven como preparaciones para desviar el hierro del adversario cuando está sin accion. No se puede decir nunca parar, cuando la es-

pada no se presenta en simulacro de atacar; pero en caso se puede decir: frotar, oprimir ó abatir la espada, etc.

D. ¿Qué medios hay para que la parada sea mas segura y canse ménos?

M. Se deben sufrir todos los finjimientos del adversario sin moverse; no buscando la parada sino en el fin al de su ataque: con el fin de poder juzgar mas bien y parar con mas seguridad se deben seguir todos sus movimientos fijando la vista en la de él, y apretando mas la montura con la mano, es decir, sujetarla mas á cada finjimiento del adversario; este es el medio que proporciona mucha lijereza para acudir á la parada: igualmente impide que su espada amenazadora obligue á uno á seguirla y á dejarse engañar por ella misma; medio tanto mas seguro para soportar sus finjimientos, y evitar con un solo movimiento el acierto del golpe que tira á uno.

D. ¿En qué ocasiones son mas á propósito las llamadas de pié?

M. Hay libertad para darlas sobre todos los movimientos; pero se debe preferir y escojer el momento en que se hagan los golpes de varios movimientos ó finjimientos, con el fin de mas bien atemorizar al adversario. Por ejemplo, cuando el ataque se hace por dos movimientos, la llamada se debe dar entre el finjimiento y la estocada: si el golpe se compone de tres movimientos, la llamada se debe dar en el final

finjimientos, ataques y para-
cho mas fáciles en su ejecucion,
ores resultados, tanto en el golpe
ida.
: podrá conocer la parada que
dversario sobre el finjimiento

bre un finjimiento va á la pa-
o en lo alto de la linea de den
tomar la parada de cuarta, ó e
a; ó bien tercera y el contra d
n la linea de fuera. Si se finj
linea de cuarta, la parada
e quinta; ó quinta y contra
o de la linea de fuera.
a accion que da el nombre

sujetos creen que golpe
uno opuesta, sin que el ac
inja hacerlo, es parar: pu
mas parada, ni á otra co
ombre, sino cuando se
por el adversario, sea p
, ó por un golpe seco,
golpeando uno la esp
n que esta haga algun
o no se puede califica
da; la oposicion, al
o preparacione
ersario cuando
r nunca

...iento hacian un ata-
... Veamos

ta en simulacro de atacar;
de decir: frotar, oprimir ó
y para que la parada sea
énos?
odos los finjimientos del
no buscando la parada
aque: con el fin de po-
ar con mas seguridad
movimientos fijando
ando mas la montu-
ujetarla mas á cada
ie es el medio que
ra acudir á la pa-
u espada amena-
rla y á dejarse
tanto mas segu-
, y evitar con
del golpe que

á propósito

...a
...ga-
: el
ntra
a; y

...nes no
las es-
paradas
fijimiento
n la línea
o como se

del segundo finjimiento: este es el medio mas ventajoso y mas seguro para conocer con exactitud las intenciones del adversario; así se ve con mas claridad si se decide á la parada ó parte sobre los movimientos de uno. Son igualmente necesarias las llamadas para dar accion y aplomo al cuerpo. Se deben dar tambien al acabar de responder.

D. ¿Qué razon hay para desechar una infinidad de nombres empleados desde mucho tiempo en la demostracion?

M. Hay muchos nombres impropiamente aplicados á varios finjimientos y estocadas, como ya lo tenemos probado; otros no manifiestan especialmente los golpes que se deben hacer; por ejemplo, cuando se dice engañar el contra de cuarta, este término no señala si el golpe se hace por el finjimiento derecho y librar, ó mas bien finjiendo librar y librando, ó el cupé, etc. que prueban igualmente engañar el contra de cuarta ó el de tercera; por lo cual se debe decir el golpe que se debe tomar sobre la parada que se engaña.

D. ¿Cuáles son los golpes sujetos á señalarlos, y por qué se hacen ejecutar dos movimientos finjiendo la segunda?

M. El finjimiento de segunda que los antiguos han designado así, va á haceros conocer que no estaban fijos, y no tenian ideas justas en la nomenclatura de las estocadas, finjimientos y paradas, dando el nombre de parada á un fin-

jimiento; que de este finjimiento hacian un ataque, y por consecuencia una estocada. Veamos como: Supongamos las dos espadas empeñadas en tercera, en este empeño se finje tirar por bajo, volviendo la mano de tercera; en seguida y sin detencion, de una posicion se pasa á otra volviendo la mano de cuarta y se tira en lo alto. Si yo no lo viera diariamente no lo creeria; y tampoco llego á concebir cómo tiradores de primer mérito hayan caido en falta tan sensible. Aun mas, ningun finjimiento puede llegar al cuerpo; igualmente no hay ninguno que se componga de dos movimientos, el primero que amenace y el otro que termine; porque ve uno este finjimiento, como otros muchos, que no tiene relacion con la parada; por todo lo cual se debe decir, finjir segunda y el golpe derecho, porque asi el finjimiento de segunda en la linea de tercera engaña la quinta, y la sesta en la de cuarta.

D. ¿Por qué se dice finjir segunda y engañar el contra de cuarta: uno-dos, engañar el contra de tercera, y uno-dos engañar el contra de cuarta: doblar, ó contra-pasar la espada; y uno-dos engañar la sesta?

M. Mayor error: estas denominaciones no indican mejor los golpes que se hacen, las estocadas que se tiran, ni las verdaderas paradas que se pueden engañar, porque el finjimiento de segunda hace parar la quinta en la línea de fuera, y no se libra tan pronto como se

recibe la parada de cuarta que se opone al finjimiento derecho: este golpe por tanto debe nombrarse *finjimiento de segunda*, *finjimiento derecho y librar*, los cuales engañan quinta y cuarta. A este golpe, compuesto de tres movimientos, segun vuestra denominacion, no oponeis sino una sola parada, en tanto que se deben oponer dos para hacerle, una al finjimiento de segunda y otra al finjimiento derecho. Si solo se debe parar el contra de cuarta, ¿de qué sirve el finjimiento de segunda, que no obliga á esta parada sino cuando se toma el finjimiento derecho que solo puede amenazar, y por consecuencia hacer engañar la parada?

Lo mismo sucede en uno-dos, engañar el contra de tercera, que debe designarse por *dos finjimientos de librar y librar*, siendo así que el primer finjimiento se hace fuera de las armas, el segundo dentro, y se libra igualmente dentro. Uno-dos, engañar el contra de cuarta, se designará así por *dos finjimientos de librar y librar*, pues se ejecuta lo mismo en sentido inverso á las líneas, para bien conocer y descifrar los movimientos, etc. Se dirá para el primero: *finjir dos veces librar y librar*, *engañar tercera y el contra de tercera;* y para el segundo, *finjir dos veces librar y librar, engañar cuarta y contra de cuarta.* Estas mismas paradas se engañan igualmente por otros cualesquiera finjimientos y estocadas.

Doblar ó contra-pasar la espada, este golpe

tampoco designa mas la estocada que se debe tirar, ni la parada que se debe tomar, ni la que se podrá engañar, pues se debe decir entónces finjir librar y librar, engañar el contra.

Para no volver sobre estas falsas denominaciones, concluiremos la materia con el ejemplo siguiente: uno-dos, engañar la sesta es aun vicioso: porque, siendo así que se está empeñado en lo de dentro de las armas, el primer movimiento que se hace es cambiar la espada en tercera, el segundo en cuarta, y al tercero se pasa por encima del puño del adversario. Pero de estos tres movimientos ninguno obliga á la parada de sesta; mas bien se deberia parar tercera ó contra de tercera; pues el golpe que llaman uno-dos, engañar sesta, debe nombrarse finjir librar en cuarta por abajo y librar, lo que hace parar tercera y la sesta.

Establezco por tanto como regla jeneral, que cada finjimiento arrastre ordinariamente á una parada; los golpes compuestos de dos movimientos exijirán una, los de tres movimientos obligarán á dos, y los de cuatro á tres. Lo mismo será respecto de otros golpes complicados, cuyo resultado es, que el último movimiento sea la estocada.

Pero tambien diré que el que para no está obligado á seguir la espada del adversario en todos sus finjimientos: puede, si sus medios se lo permiten, esperar el final del golpe que le tiran; pues haciendo el adversario varios finji-

mientos ántes de tirar la estocada, y no se acude á la parada hasta el final, estos finjimientos se han convertido en movimientos inútiles: supongo que el golpe se componga de dos finjimientos el de librar y librar; el finjimiento de librar es inútil tomando el contra sobre el segundo.

D. ¿La ventaja la posee el tirador que tiene mucha vivacidad en la mano, ó el que la tiene en el ánimo?

Todo nos conduce á creer que la ventaja le pertenece al que tiene la mano viva; sin embargo, en las armas se debe unir lo físico con lo moral, como anteriormente se ha dicho. El que solo posea una grande vivacidad en la mano está sujeto á caer á cada instante en los lazos que le tienda el que por su buen juicio en la materia y su presencia de espíritu observe todos sus movimientos para aprovecharse de ellos. Esto mismo nos prueba que la vivacidad moral es mas ventajosa que la vivacidad física. Para llegar á una fuerza superior, es preciso poseer estas dos facultades; no obstante, el que forme un juicio exacto de las reglas, tiene mas mérito, pues todo lo hace con conocimiento, en tanto que el que solo confia en la lijereza de su mano camina siempre á lo casual.

D. ¿En qué consiste que se hallan tantos espadachines y tan pocos buenos tiradores?

M. Esta cuestion es muy fácil de resolver. Los maestros dejan en jeneral tirar asalto á sus

discípulos demasiado temprano: estos últimos no teniendo la mano ajustada y teniendo la ambicion de tocar, se sofocan y dejan á un lado sus débiles conocimientos, el amor propio ocupa el lugar de su talento: la contrariedad agria sus caractéres, endurece sus movimientos pone sus espíritus en contradiccion, y quita todas las facultades para bien calcular. Conociendo la frescura de sus adversarios pierden la cabeza; se precipitan sobre ellos con el brazo encojido; los finjimientos se multiplican, lo mismo las paradas y golpes, que en este momento son todos malos, y guian á formar del juego una escuela de espadachines; usan tambien con frecuencia de la mano izquierda, que jamas debe emplearse en este ejercicio.

D. ¿Por qué se manda responder al momento despues de haber parado?

M. No debemos creer que sea necesario siempre responder derecho despues de haber parado, porque el adversario debe estar cubierto al tirar; resultaría en muchas ocasiones y circunstancias que la respuesta se haria sobre la guardia de su espada, siendo parado por la simple oposicion. Se debe por lo tanto tener mucho cuidado en el resultado de la parada de uno; si por su efecto el puño y hierro del adversario salen fuera de la línea, se debe escojer este momento para partir derecho; pero si solo se hace descomponer algo su espada, se debe tener recursos para otra cualquier estocada,

pues cada parada ofrece siempre una respuesta conveniente: sin esto tiraria uno muy á menudo en el hierro ó en vacío, lo que hace decir *que se ha pasado el cuerpo*; ademas tiene uno la ventaja, sosteniendo la respuesta, de hacer las continuaciones de mano.

D. ¿Cómo no empleais el nombre de *supinacion* para señalar la mano de cuarta uñas arriba, y de *pronacion* para la de tercera uñas abajo?

M. Es mas natural decir uñas al aire cuando se ejercita en cuarta, y volver las uñas para abajo de tercera: aunque estos dos nombres nos son conocidos por *supinacion* y *pronacion*, y conocemos su valor ó fuerza estan poco en uso en nuestro idioma, para llegar al alcance de todos los discípulos, á los cuales se les tendria que hacer una esplicacion muy larga para enterarlos del uso que de ellos podian hacer, dándoles toda la fuerza de su valor.

D. ¿Que se entiende por el término de *hacer un paso*?

M. Es ganar una medida llevando el pié izquierdo cerca del derecho, para volver una respuesta desde este mismo sitio y posicion; está admitido en nuestras reglas lo mismo que *el voltéo* y *los escapes del pié izquierdo*, porque dichas posiciones, ademas de ser nocivas, son contra las reglas establecidas despues de bien meditado para desecharlos.

D. ¿Como en medio de tantas personas que

se dedican al ejercicio de las armas, se ven tan pocas de fuerzas superiores?

M. Este ejercicio presenta una infinidad de dificultades: 1, se tiene delante de si un adversario que se opone á la ejecucion de los propósitos de uno, en tanto que el mismo busca el medio de ejecutar los suyos; 2, como ya se lleva dicho, los discípulos tiran ántes de tener la mano bien arreglada; 3, el amor propio toma muy á menudo la superioridad sobre el talento, el cual se sacrifica del deseo de tocar, principio jeneral de la mayoría de las faltas; 4, no se puede ejecutar solo, y á menudo tiene uno que abstenerse de tirar por no hallar siempre aficionados, y la mayor parte de los que se dicen tales, yo soy discípulo de fulano, de zutano, tengo tanto y cuanto tiempo de escuela; estos mismos no suelen entender nada, y mas bien obscurecen el adelanto de uno con su mal juego, que son del menor provecho; 5, muchos profesores carecen del talento necesario para sacar buenos discípulos, tanto por lo poco cursado que está este arte, como por carecer de bases fundamentales, y tener trazado cada maestro en particular su método; tambien hay muchos que, aficionados mas bien á su propio interes que al honor de propagar sus conocimientos, ceden con demasiada complacencia á todos los caprichos de sus alumnos, y prefieren mas bien complacer que ganar por la estricta observacion de los principios.

D. ¿Los discípulos se pueden fortificar sin el socorro del maestro?

M. Los discípulos que hayan adquirido bastante intelijencia, lo pueden hacer, ejecutando los diversos golpes encerrados en la lista, y observando fielmente todo lo que llevamos esplicado; para esto deben estar unidos dos, en tanto que el uno ejecuta un golpe, el otro debe, sin precipitarse, ejecutar las paradas convenientes á dicho golpe, dándose mútuamente cuenta de lo que cada uno haga y observe. Para bien ejercitarse, el que ataque debe sufrir sobre su espada las paradas del otro; en seguida, volviendo á empezar, trata de evitarlas, continuando así hasta tanto que se llegue á hacer con facilidad y rapidez, engañándose uno á otro las paradas que tome sobre los finjimientos; lo mismo se ejercita uno haciendo los finjimientos ya engañando las paradas.

Este método, unido á la esplicacion de los golpes, puede ser de mucha utilidad al aficionado que, sin ser de una fuerza marcada, desee adquirir un raciocinio justo; esto mismo le pondrá á término de conocer teóricamente tal ó cual golpe, juzgando con conocimiento de causa las discusiones mas difíciles en las armas.

D. ¿Qué medios puede uno adoptar para tirar asalto?

M. Los siguientes: 1, el que toma el derecho de atacar principiando por finjimientos, debe siempre terminar el ataque, tanto que el

adversario acuda ó no á la parada, ó que desplegue sobre los finjimientos; si para, para uno y vuelve el ataque en respuesta, y si acude á la parada, se debe siempre terminar el golpe que se ha premeditado, sin que nunca se dé á conocer al adversario lo que se tiene intencion de hacer.

2. El que guarda la defensiva contra una infinidad de finjimientos, debe al momento retirar á sí el brazo, levantando suficientemente la punta de la espada para que todos los movimientos del adversario sean confundidos en la misma línea; esta posicion le combida á tirar derecho; se escoje al momento el instante en que termina el golpe para acudir á la parada simple; este medio dispensa de seguir todos sus movimientos: debe uno aprovechar igualmente el momento en que se descubra para tirar derecho, tanto sobre sus preparaciones, como sus finjimientos.

3. Cuando para acudir á la parada un tirador hace una multitud de movimientos, el que ataca debe retirar su espada la punta al aire, y esperar que su adversario acabe para terminar el golpe; este medio hace todos los movimientos del que para inútiles, y proporciona los de ejecutar el golpe que se quiere tirar.

4. Cuando dos tiradores parten á un mismo tiempo, y que por sus posiciones se evitan la estocada, los dos deben levantarse y tomar la defensiva; pero si uno de los dos queda des-

plegado, el que se levanta debe tener su espada ofensiva, así evita una respuesta que podria recibir al levantarse.

5. Si un tirador rompe sobre el ataque, en el momento que se desplega debe este levantarse sobre el pié derecho, y renovar corriendo el ataque; este es el medio de tocarle.

6. Cuando un tirador ataca desplegando, y se levanta sobre el pié derecho, al momento debe arrestarle por los golpes de elevacion, tal como el cupé coronado ó la segunda; si ataca marchando, arrestarle aun por el golpe derecho, ó bien otra cualquiera estocada.

7. Si el tirador que ataca falta al cuerpo, ó que el adversario haya parado, y que en uno ú otro caso no responda, este tirador debe entónces hacer las continuaciones de mano estando desplegado, ó levantarse conservando siempre la ofensiva, sin por esto abandonar la defensiva.

8. Un tirador debe poner toda atencion para conocer todos los movimientos y los golpes mas habituales de su adversario, con el fin de aprovecharse juzgando sobre sus intenciones.

9. Se debe siempre ántes de tirar á fondo, hacer un movimiento preparatorio, sea adelantando la punta ó retirándola un poco para engañar al adversario, sobre el verdadero momento que se desplega.

10. Si el adversario tiende á uno un lazo descubriéndose para que uno parta, se debe

entrar, pero con la intencion de hacerle caer en el mismo lazo que ha tendido para uno; esto le hará creer que efectivamente ha engañado, engañándose él; tambien se puede llegar al cuerpo si se considera uno con la viveza necesaria. Se debe en jeneral tirar siempre en la línea mas cubierta, porque esta es la menos guardada, empleando siempre una elevacion y oposicion bien sostenidas.

D. ¿El juego en el asalto es lo mismo que en un duelo?

M. El juego en el asalto difiere del de duelo en que no está sujeto á muchas reglas, á las cuales no está uno obligado de conformarse con la espada en la mano. En este último caso, todos los medios de defensa son buenos, escepto el tirar sobre el adversario despues de haberle desarmado; de cojer con la mano izquierda su espada; ó bien de quitársela ó rompérsela. En un asalto, los golpes dados sobre la careta, sobre la rodilla, el brazo, el muslo y la mano, no son de ninguna consecuencia, y no entran en cuenta, en tanto que son muy buenos en el duelo; en el asalto debe uno procurar solo tirar en el sitio del peto ó chaleco de armas, la mano alta y siempre en oposicion al yerro del adversario, al paso que en el duelo, el primero que toca tiene razon, en cualquier parte del cuerpo que sea; se debe sin embargo observar lo mas posible la oposicion de la mano, con el fin de al tocar no ser tocado; y

sobre todo despues de haber tocado, garantirse de la respuesta del adversario que seria de toda ley, siendo así que en el asalto es convencional no responder nunca despues de estar tocado, y en el caso de partir los dos á un tiempo, y ambos tocarse, aunque haya un intérvalo entre los dos, si este intérvalo es imperceptible, el que toca á lo alto tiene razon.

D. ¿Cuáles son las facultades reunidas que constituyen un tirador de la mayor fuerza?

M. Se debe tener un conocimiento igual en la ofensiva y defensiva, lo que no he tenido el gusto de encontrar en ningun tirador, tan difícil es este último grado de perfeccion, y tan grandes son los obstáculos que se presentan de todo jénero para combatir victoriosamente toda clase de juegos; hay sin embargo tiradores que, llegados á una grande superioridad obtenida por movimientos regulares, fáciles y graciosos, atacan bien firmemente y con nobleza, y eu la defensiva toman siempre lo simple en las paradas. Para ser verdaderamente superior, se deben batir todos los juegos con preponderancia, sin derogar las reglas ni los principios.

La gran fuerza en este arte se divide en dos clases: cada clase se divide en dos grados, que son: para la primera, primera de primera, y segunda de primera: para la segunda clase, primera de segunda, y segunda de segunda.

Segun esta clasificacion, la primera fuerza de

primera no debe hallar resistencia sino en un juego igual al suyo, y debe tener una ventaja real sobre la segunda de primera; la segunda de primera debe tenerla sobre la primera de segunda: esta deberá llevarla sobre la segunda de segunda, la cual debe señorear todas las que siguen despues, las cuales son miradas como fuerzas ordinarias que tienen casi siempre menos conocimientos que hábitos.

FIN.

TABLA DE LOS GOLPES.

GOLPES DE DOS MOVIMIENTOS.

1. Finjir derecho, y el golpe derecho.
2. Finjir librar y el golpe derecho.
3. Finjir el cupé y el golpe derecho.
4. Finjir la segunda y el golpe derecho.
5. Finjir la vuelta de espada y el golpe derecho.
6. Finjir ligar y el golpe derecho.

GOLPES DE TRES MOVIMIENTOS.

1. Finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho.
6. Finjir dos veces librar y el golpe derecho.
11. Finjir el cupé, finjir derecho y el golpe derecho.
16. Finjir la segunda, finjir derecho y el golpe derecho.
17. Finjir una vuelta, finjir derecho y el golpe derecho.
23. Finjir librar derecho y el golpe derecho.

GOLPES DE CUATRO MOVIMIENTOS.

1. Finjir derecho, fiinjir dos veces librar y el golpe derecho.

24. Finjir dos veces librar, finjir mas librar y el golpe derecho.
47. Finjir el cupé, finjir dos veces librar y el golpe derecho.
70. Finjir la segunda, finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho.
76. Finjir una vuelta, finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho.
97. Finjir ligar, finjir derecho, finjir librar y el golpe derecho.

GOLPES DE CINCO MOVIMIENTOS.

1. Finjir derecho, finjir tres veces librar y el golpe derecho.

TABLA

DE LAS MATERIAS CONTENIDAS EN ESTE TRATADO.

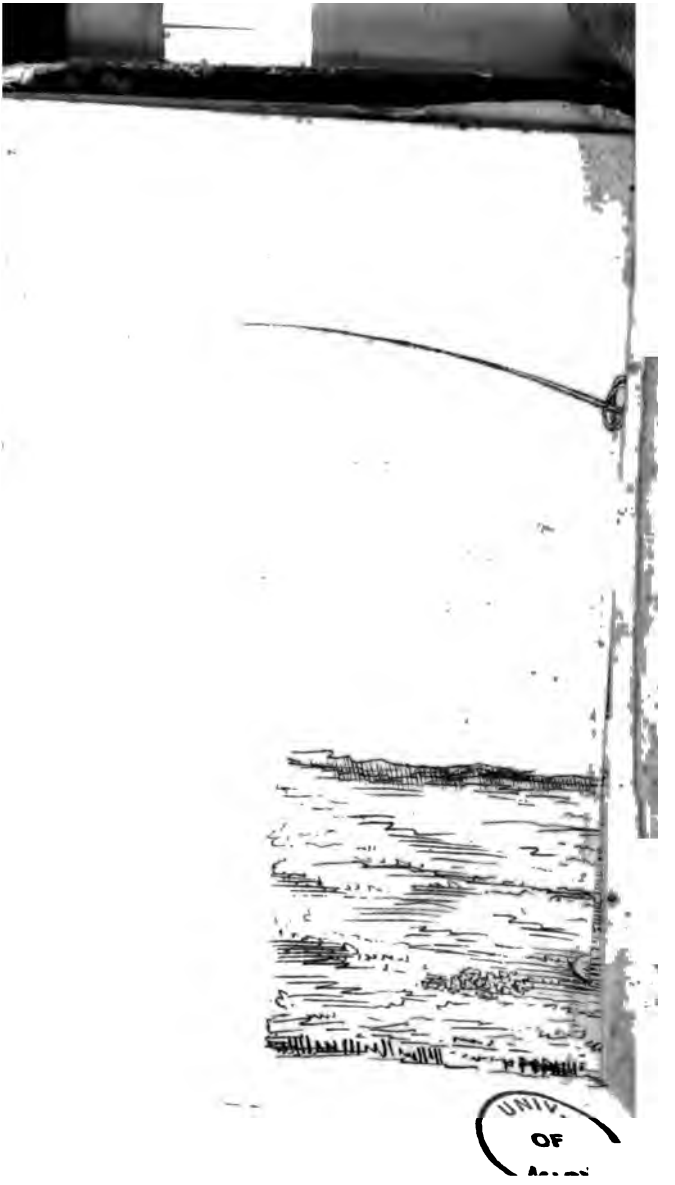
—

	páj.
Esplicacion de los términos.	1
De la ofensiva y defensiva.	15
Sobre la guardia.	*ibid*
Del desplegue.	17
De los fiinjimientos.	19
Modo de levantarse á la guardia. . . .	20
De las paradas.	21
De las respuestas.	24
De la reposicion y continuacion de mano.	26
Sobre la marcha	27
Sobre el golpe de arresto tirado por el golpe derecho.	*ibid*
Sobre la confianza.	28
Sobre el temor.	29
Sobre el amor propio.	30
Sobre la celeridad.	*ibid*
Sobre los medios que se deben emplear contra la fuerza de el puño.	31
Del golpe por golpe.	33
Sobre los defectos que impiden el tocar al adversario.	34

Sobre los surdos. 36
Sobre la mano izquierda. . . . . *ibid.*
Sobre las falsas pretensiones de algunos tiradores. 39
Sobre la falsa aplicacion de los términos. 42
Sobre las precauciones que debe tomar un maestro en la demostracion. . . . 43
Esplicacion de las estocadas á pié firme. 49
Esplicacion sobre las paradas principales. 55
Estocadas que derivan de las á pié firme. 71
Esplicacion de las paradas que derivan de las principales. 79
Esplicacion de las respuestas que derivan de las principales. 94
Nombre de las estocadas que cada parada encuentra. 108
Estocadas que se deben emplear segun los diferentes movimientos del adversario. 110
Esplicacion y modo de finjir. 119
Paradas unidas con las estocadas. 127
Paradas engañadas por el golpe finjido y la estocada. 131
Demostracion jeneral por preguntas y respuestas. 183
Primera leccion. 191
Segunda leccion. 193
Tercera leccion. De dos movimientos. . . 201
De tres movimientos. 206
De cuatro movimientos. 217
De cinco movimientos. 234
Conclusion. Cuestiones sobre la esgrima. 310

ERRATAS.

Pájina.	*Línea.*	*Dice.*	*Léase.*
VII	14	engañar	enseñar
187	18	entradas	estocadas
340	26	está admitido	no está admitido



UNIV.
OF

UNIV.
OF
MICH.